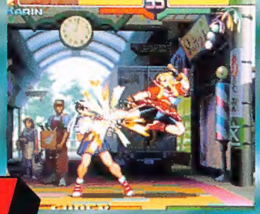
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 15.1998 No.227



平成10年7月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第18号通巻227号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

この夏話題のニューゲーム

ストリートファイターZERO3
サイキックフォース2012
ソウルキャリバー

攻略最前線突入

電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム
ファイティングバイパーズ2
エスプレイド
レイディアントシルバーガン
ブレイカーズリベンジ
ブラッディロア2

特別付録
ゲームメーカー就職最前線'98

1998
7.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

DAYTONA USA2



ZUNTATA NEW RELEASES

ZUNTATA RECORDS 新譜案内

新シリーズ

Z-REPLICA

ジィー・レプリカ

登場!

あの80年代の名作が、満を持して、今ここに蘇る!!
OGRとMar.が創り出す新たな"ZUNTATA" WORLD、
ファン待望のアルバム化!! 今レプリカサウンドが熱い。

ここからZUNTATA伝説は始まった。
Z-REPLICA VOL.1
"THE NINJA WARRIORS"
ZTTL-0024

青春の1ページを思い出すメロディ。
Z-REPLICA VOL.2
"NIGHT STRIKER"
ZTTL-0025

Z-REPLICA 7月23日発売予定!

JUNE.25.RELEASE

プチカラット

PuchiCarat

秘石を求めて冒険の旅へ…!



キャラクターが楽しい、新感覚のアクションパズルゲーム「プチカラット」プレイステーション版のオリジナルサウンドトラック。Yack.(ZUNTATA)によるゲームオリジナルBGMに加え、浅田葉子(シスト、ベリードット)を始めとするプチカラット出演声優が唄う、プレイステーション版オリジナルイメージソングを2曲もフルコーラスバージョンで収録!書き下ろしイラストジャケットが目印だ!

ZTTL-0023 ¥2,550(税込)

TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

株式会社タイトー®

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。


TAITO®
WENDY
GUDEATH
GENSHIN
SETSUNA
GATES
愛してるって言ってくれ・・・
仲間と平和に暮らしたい、平凡な夢をもって生きたい。
でもそんな日は絶対に来ない、悲しきものたちへの鎮魂歌。
2012
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
©TAITO CORP. 1997
COMING SOON...

ｲﾀｰZERO3

STREET FIGHTER ZERO 3

いくぜ！一億総I-SM計画！

担当：もそーもけそー

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

格闘ゲームも「個」の時代へ!?

ZERO3のあんなコトやこんなコトも次々と発表されて、読者の皆は気が気でなくて夜も眠れずじっと手を見る日々を送っておるに相違ないと確信する今日この頃。

ZERO3の新システムには気になるファクターも多く、特に注目を集めているのが「I-SMセレクト」だと思われる。

名前から内容からすべてが気になる「I-SMセレクト」だが、このシステムをタダのキャラクターモードセレクトとして片付けるなかれ！「I-SMセレクト」こそ、個人個人の主義主張をゲームの中に色濃く反映でき、君のプレイヤーとしてのこだわりに十二分に応えてくれる粋な趣向なのである！



「俺的」に遊べ！

とは言っても何も難しく考えることはなく、とりあえずこれまでと同じように「遊びたいように遊んで」もらっても全然構わない。

従って「主義主張？何すかそれ食いモンすか世露死苦」と、いうナチュラル（？）な姿勢でもオッケー。

ただ、今まで「なんとなく漠然と」ゲームを遊んでいた方は、このゲームを機に「何かしらのこだわり」を持って遊んでみてはどうかッ！という提案をしてみたいのですがどうでしょう。

対戦で勝ちたいのは誰でも同じだと思うが、かといってみんながみんな「勝つために」同じ動きをしても、それはそれでチト寂しい気もしないでもない。かといって、無理して独創的な動きをしてもそれはそれで不自然なカンジ。

だがッ！ZERO3のI-SMセレクトはプレイヤー諸氏の「俺ならこう闘うぜ！」なる要求を十二分に満たせる可能性を秘めた、期待の新システムなのである！

「とにかく勝ちたい！」

「ド凄え連続技を入れたい！」

「連続技は苦手だけど、読み合いで勝ちたい」などといったプレイスタイルのチョイスから、「ソドムっつったらやっぱポン刀でしょ」「家庭の事情でサガットはタイガーアッパーカットじゃないと困る」といったマニアックな要求まで、幅広いニーズに応えるいたされり尽くされりっぷり！

もちろん、初心者でも扱いやすいI-SMもあるので、自分の腕と相談して決めるのも手だ！

自分が一番しっくりくるスタイルで遊んでいいゲーム、それがZERO3なのだ！



なんと！サガットは「X-I SM」を選ぶと、タイガーブロウではなく「タイガーアッパーカット」が使えるのだ！性能的にはどのような差があるのかは謎。

I-SMで闘え！

どーすか？「ほほーう、ならばオレ流の闘いをいっちょ見せてやろうか」という気持ちになってきましたか？

まあ、最初はとりあえず「勝ち負け」は置いておくとして、「いかにゲームの中で自分を出せるか」なる課題を模索してみてはどうか!?

「対戦じゃ勝たなきゃ意味がねい！」それもまたI-SM！「投げ技重視」「アドン最高」「新オリコン将軍希望」それもまたI-SMだ！

せっかく十人十色の闘い方ができるシステムがあるんだから、各々好き勝手に思うまま遊んじゃおう！

ヒトマネじゃない、自分だけのI-SMをひり出してみてこそのZERO3だ！

「ゲームを楽しむ」心を念頭に置きつつ、ゲーメストは君の「主義」形成の手伝いをさせてもらうぜ！

よろしくなッ！

君のイズムは燃えているかっ!?



君もゲーセンでイズム仲間を作ろう！



「自分ならではの闘い」を創り出すのだ!!!

ストリートファイ

3度「ZEROの夏」がやってくる!



次々に明かされる驚愕の新システム&キャラクター! 今回は「ZERO3」の世界を2倍楽しめるバラエティコーナーもついて、とってもお得だ!



ジミー君でもわかる、ZERO3新システム 第2弾
ガードクラッシュって何だ?



気になる新ゲージは「ガードクラッシュ」という新システムと、大きな関係があるらしい。一体、どんなシステムなのかな?

ZERO戦線変化あり

ZERO3の画面写真を見て気がつく、体力ゲージの下にある新たなるゲージ。前号あたりから「このゲージなにかな〜?」と、気になっている人も多いのでは。

このゲージはI-SMセレクトのように、ZERO3の戦局を大きく変える可能性を秘めた「ガード耐久ゲージ」と呼ばれるものなのだ。

ガード耐久ゲージは読んで字のごとく、相手の攻撃をガードすると減少していく。ガードを続け、ガード耐久ゲージがゼロになった瞬間、鉄壁のガードは崩されてしまう。これこそ、ZERO3新システム第2弾「ガードクラッシュ」なのだ。

ガード耐久ゲージは、攻撃をガードするたびに減少するが、時間によって回復していく。ガードしている時間が長くなるほど、ピンチになってくるのだ。

ガード耐久ゲージがゼロになるとガードクラッシュが発生し、大きな隙となる。この時に攻撃を出していれば、確実にダメージを与えることができるぞ。ガード側のゲージに注意していれば、ガードクラッシュ→スパコンといったことも狙えるようになるだろう。

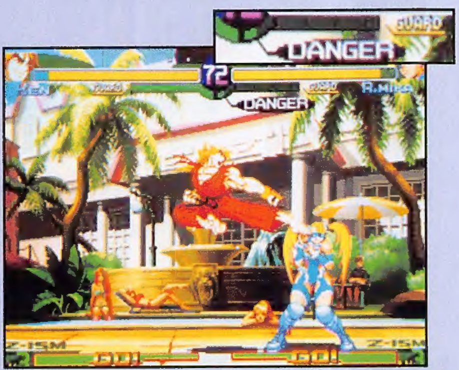
一度ガードクラッシュが発生すると、なんとガード耐久ゲージの最大値が、減少してしまう。何度もガードクラッシュが起こると、一回の連携攻撃で崩される可能性もあるほどだ。

ガードクラッシュが設定されたことで、よりポジティブ(積極的)な闘いが行われるのは間違いない。攻撃側はクラッシュを狙うために攻め、防御側はガードできない状況に陥るので、反撃に転じることになるのだ。

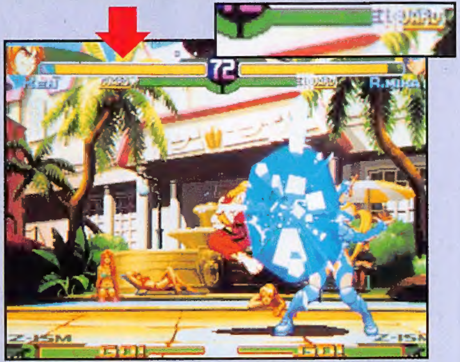
このシステムにより、ZERO戦線が激化することは、容易に想像つく。「よりポジティブに」これがZERO3のテーマではないだろうか?



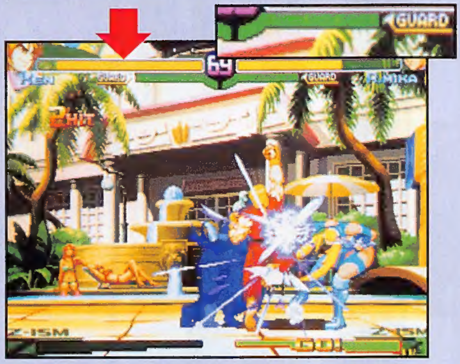
相手のゲージが減ってきたら、畳み込むチャンス!防御側も反撃の用意をしておこう。



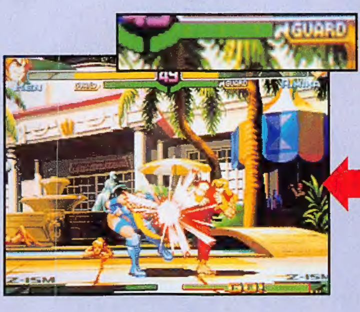
こんな状態で、ジャンプ強キックなんかガードしたら…、



ガードクラッシュになるって!大きな隙ができるぞ!



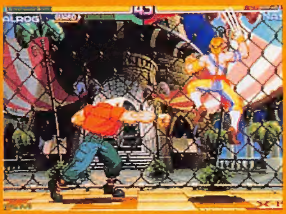
着地スパコンなんか狙われていると、確実に入ってしまうのだ。



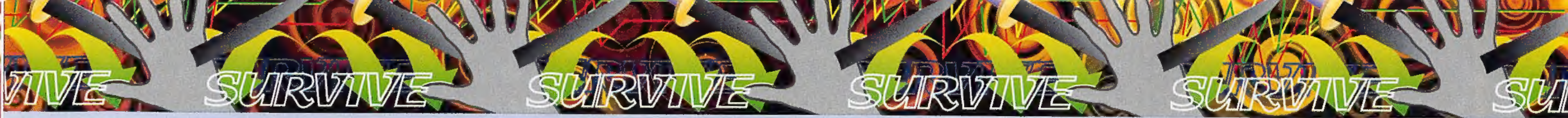
一度クラッシュしてしまうと、最大値が減ってしまうので注意!

次回予告

だんだんと全貌が見えてきたZERO3。しかし、いまだ明かされていないシステムもある!



次号も、ZERO3の新システムに迫る!
乞うご期待!



■犯罪都市■

危険度A級のメトロシティに、カメラが潜入！マッドギアの全貌がついに!!

メトロシティ潜入24時！



ローキックを覚えた、ガイ。コンボが豊富になりそうだぞ。

番外編



メトロシティ市長
マイク・ハガー



ハガーの娘
ジェシカ



コーディー

かつてマッドギアに挑み、メトロシティの平和を取り戻した一人。街に平和は訪れたが、戦いの中で生きてきた男には、退屈でしかなかった。ケンカの相手を病院送りにしてしまうことが何度か続き、ついに投獄されてしまう。
ハガーの娘、ジェシカとは元恋人であった。



ガイ

武神流
一対多数という、絶対不利の状況を勝ち抜くために生まれた武術。その歴史は深く、武神流の全容を見た者は、いまだいない。

武神流第39代正統継承者。マッドギアのみならず、アメリカ中のギャング、マフィアを壊滅させているらしいが、多くは謎に包まれている。



ファイナルファイトでは、ナイフの使い手だったコーディー。よく見ると、足元にナイフが落ちているぞ…？

なんと、コーディーは落ちているナイフを手に、攻撃することができるのだ！リーチが延び、技が変化するぞ。

番外編

スーパーファミコン版、ファイナルファイト2登場



マキ

「さくらがんばる！」より



X－ISMのソドムは、刀で闘うぞ。リーチが長くなりそうだ。



ロレンスに新スパコンが追加された！どんな技かは、出てのお楽しみ。

マッドギア



ロレント

ソドム

かつてメトロシティを牛耳っていた犯罪組織。ハガー市長の娘、ジェシカを誘拐し完全な支配を試みるが、コーディー、ガイ、ハガーの3人により壊滅してしまった。今では、その残党が個々に活動している。



ヒューゴー&ポイズン（ストⅢ2ndより）

番外編



マッドギア ボス
ベルガー

ちょっと気になる

世田谷区のぞき見隊

ストリートファイターたちは世界各国で活躍しているが、ここ東京都世田谷にも世界に自慢できるファイターたちがいた!

何に引き付けられるのか、東京都世田谷区には、多くのファイターが集まってくる。

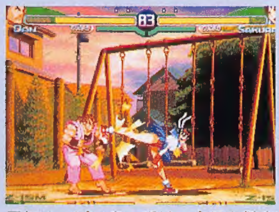
まったくもって、庶民の娘。天性の勘と、「やるぞっ!」という気持ちで闘う現役女子高生、春日野さくら。

世界に名だたる超財閥の令嬢。生まれたときから、すべての闘いに関する英才教育を受けた、神月かりん。

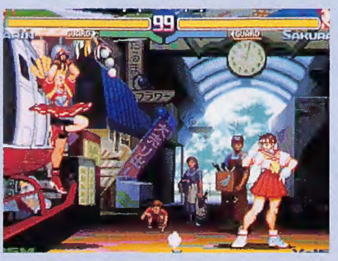
正反対な2人はお互いを高めあう、よきライバル的存在。世田谷区のレベルは、まだまだ高くなるであろう。

あ、後、香港からやってきたダンも住み着いている。

さくらの師匠らしいのだが…さくら本人はどう思っているのだろうか?



元気いっぱい春一番は、今回も健在だぞ。



さくらVSかりん!この対決がついに実現する!



玉川南高校に通う、現役女子高生ファイター。いつの日か見た「あの人」を目指し、この世界に足を踏み込む。

春日野さくら

親友

番外編



千歳ケイ

ZERO2エンディング、MSHvs.ストリートファイター登場「さくらがんばる!」より

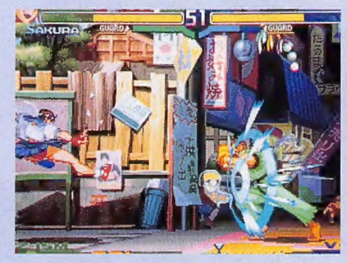


なんと、空中でも出せるようになった弾空脚。今回は、空を飛ぶぜ!



世界を転々とし、ストリートファイトを糧としている、香港から来たファイター。魅せる戦いを身上としているが、どの技も中途半端でヘッポコである。

火引 弾



これは、アドバンシングガードなのか?ダンだけの特殊技か?

かりんお嬢様もがんばる!

今回は世界の政治、経済界にあまねく知れた超財閥、神月家を紹介してみよう。

神月家は日本に古くからある家系のようで、戦国時代にはすでに名家であったようだ。

その時代からの家訓も多く、「万事において常に勝利者であるべし」は、今の神月家でも実践されている。



家訓はこれだけではなく、「敵に塩を送る」や「敗者に口なし」などがある。すべてを実践しているのが、かりんお嬢様の恐ろしいところだろう。

勝負には非常に厳しい家系で、たとえ親子の間でも負ければ「神月家の名を語る資格なし」と勘当するほどである。かりんお嬢様を使うならば、負けは許されないだろう。

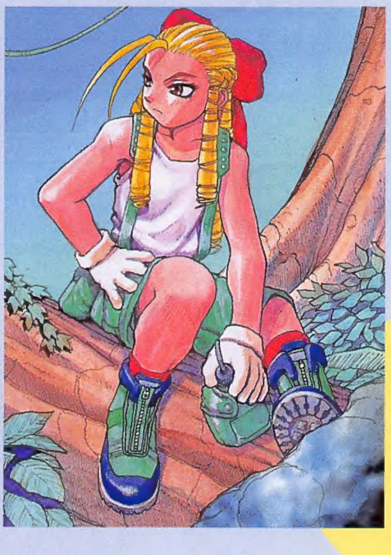
このコーナーでは、かりんお嬢様への質問、応援イラストなど随時募集中。

あて先はゲーメスト編集部ZERO3「かりんお嬢様もがんばる!」係まで。



倒した相手も手当てしてあげるのが、なんともかりん様らしい。

かりんお嬢様の秘密 その弐 ～幼少編～



198X年7月25日、神月かりん(当時9歳)。少量の水と食料だけを渡され、富士の樹海の奥深くへ放り込まれる。これは神月家の古くからの習わしで、無事帰ることができなければ、跡取りとしての資格なしとみなされてしまう、厳しい修業のひとつなのである。父、大厳十朗は自分の経験から2週間以上はかかると思い、かりんの夏休みを時期として選んだが、たったの4日で無事帰還するのであった。





邪剣の血

イザベラ・バレンタインはイギリスの名門バレンタイン家の一人娘として大事に育てられてきた。しかし、ある日を境にバレンタイン伯爵は何かに取りつかれたように家財を使い果たし、狂気の末に死亡。一代にして歴史ある名門バレンタイン家は没落したのである。

「あなたは本当の娘ではないわ…、あなたの本当の親がどこかにいるはず…」優しかった母親は、そう言って父の後を追うように病気で死んだ。しかし彼女にとって『本当の親』などはどうでもよく、むしろ両親を失ったという事実が彼女を深く悲しませたのだった。

ある日、両親の遺品を整理しているうちに、彼女は父親の日記を見つける。彼女の父は錬金術に手を出し、不老不死の鍵を握ると言われていた「ソウルエッジ」と呼ばれるものを研究していたのだ。父親の意志を継ぐ決心をしたイザベラは、同じく錬金術師の道を選び、「ソウルエッジ」の足跡を追い求めた。

死の商人ベルチー、古物商アダムス家、大海賊セルバンテス…。核心に近づくにつれ、その存在に疑問を抱くイザベラ。そして神秘の剣と疑わなかった「ソウルエッジ」の正体を知った時、彼女の中で何かが壊れた。こんな物のために父は狂ったのか…！こんな物のために…。

失望と怒りの果てに彼女が新たに掲げた目標は、「邪剣の血の根絶」であった。邪剣を破壊するには、それ以上の武器が要る！　彼女は持てる知識の全てを使い、剣にも鞭にもなる変幻自在の剣を創りあげようとした。しかし、機械的に剣と鞭の状態を切り替えられるだけでは命を持つ魔剣にかなうべくもない。その蛇の如き動きの真価を発揮するにはやはり同様に剣に命を吹き込まねばならなかったが、彼女自身の血を以てしても理想には及ばなかったのである。ついには太古の魔術に手を出し、毎晩のように怪しげな召喚の儀式を繰り返すようになってしまう。それは、冷静さを失い、あがき続けるイザベラの姿であった。そしてある夜のこと、イザベラの狂気じみた執念に呼び寄せられたかのように、魔方陣の中に異形の手だけが姿を現す。想わず呆然とするイザベラの前で、それは彼女の剣に宿る念を舐めるように掴み、声ならぬ声を発した。



『我《盟約の十字》《滅亡の楯の座》《デクスターパービュア》をこの剣に与えん…』

儀式は終り、彼の者は去った。蒼い月明かりの下でイザベラの狂気の結晶はまるで何かを求めるかの如く節目を鳴らしてうねっていた。ついに彼女の理想を遥かに超えて、剣は完成したのである。

だが、彼女はまだ気付いていなかった…。本当の親が誰であるかを!!

わたしが絶ってみせる…



謎につつまれた最後の新キャラ、その名もアイヴィー、ついに姿を現す！剣と鞭、2つの特性をもつ魔性の剣は、彼女にどのような闘いをさせるのか…!?



SOULCALIBUR TM

担当：KAL

蛇腹剣・鞭状態



アイヴィーは「蛇腹剣」と呼ばれる非常に特殊な武器を使用する。この武器は、剣と、鞭状に伸びた状態の2つの形態をとることができ、それぞれの特徴をいかした攻撃が可能だ。

剣状態であれば、ソフィーティアや御剣のような、中～近距離で有効な小回りのきく剣撃で立ち回れるし、鞭状態であれば、中～遠距離でそのリーチでもって相手を圧倒することができるだろう。また、凪払う、からめ取るといった鞭ならではの動きも期待できる。

詳細はまだ不明だが、今回はまずアイヴィーと蛇腹剣の動きの凄さを知ってもらうため、鞭状態、剣状態の連続写真の一部を掲載。そう、これでも連続写真の一部なのだ。







蛇腹剣を鞭状にして相手に振り下ろす。剣→鞭への形態変化がじつにスムーズだ。最後にはヴォルドもひれ伏してしまった。

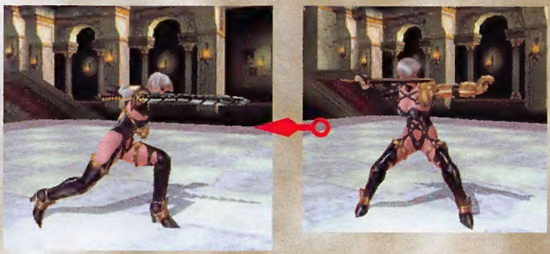
蛇腹剣・剣状態



アイヴィーに剣、鞭、どちらが基本のスタイル、というのはないのだろうが、見て理解しやすいのは、やはり剣状態のときだ。この形態から、予測不可能な攻撃が数多く繰り出されていくのだろう。

ここでは、蛇腹剣特有の「突き」をごらんいただきたい。







蛇腹剣は鞭として使う以外にも、こんな使い方が可能だ。〝伸びる〟という武器特性は、単なる突きをここまで強くする。



使用武器：蛇腹剣
武器名：レクイエム
流派：アンリレイトリンク
年齢：28歳
生年月日：12月10日
家族構成：両親共に病死。
出身地：ロンドン／イギリス
身長：179cm
体重：58kg
血液型：不明

連続写真で見るキャリバーのシステム

技の加工

ここからは、システムをいくつかの項目にわけ、連続写真を使って解説していこう。

まずはじめは、これまで長いこと詳細が分からずじまいだった「技の加工」に関する情報だ。

いままでインタビューや紹介記事内で伝えてきたとおり、ソウルキャリバーでは、技を出したあとに追加操作をすることで、その技の軌道、性質などを変えることができる。

これにはいくつかの形式があり、たいていはキャラごとに異なる加工法が用意されている。

左側に並ぶナイトメアの連続PHはその一例で、縦斬りから体をひねって下段横斬りへいく連携攻撃が上の3枚。そして下段横斬りのコマンドを入れた後に特殊操作をすることで、下段横斬りは出さず、振りかぶるモーションまでは同じで上段構えに移行するという連携が下の2枚だ。これはナイトメアに目立つ「加工法」で、ほかにもさまざまな斬り攻撃から構えに移行することができる。また斬り攻撃を最後まで振り抜いてしまわずに途中で止めるといったかわった操作もあり、どのように使うことになるのかいまから楽しみだ。

攻撃から構えに移行する加工ができるキャラとしては、ほかに御剣、マキシなどがいる。





攻撃終了後、もしくは攻撃を中断して、構えなどほかの行動に移るのとは違った加工のできるキャラもいる。そうしたキャラは、攻撃モーションそのものを変えてしまうことが多い。

今回初出のアイヴィーなどはその典型で、蛇腹剣の「鞭のようにしなる」特性を最大限に利用している。ほかに攻撃モーション（軌道等）自体を変化させせられるキャラは、御剣やアスタロスなどがいる。



右の連続PHでは左側に曲げているが、右側に曲げることも可能。アイヴィーはまさにキャリバーの申し子といえそうだ。



8WAY-RUN

すでに何度か解説してきたソウルキャリバー最大の特徴、8WAY-RUN。これは、フィールド内を自由自在に動き回るための移動システムで、攻撃、防御、起き攻め等、あらゆる場面で使用していく基本操作だ。

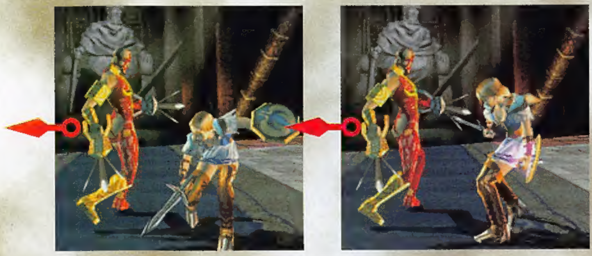
考え方はさほど難しくなく、同一方向へレバーを素早く2回入れて移動を始め、そのまま動きたい方向へレバーをぐりぐりと入れ直していけばいい。移動し始める方向が自由であれば、移動し始めたあとも自由に方向を変えて走り続けることができるのがウリなのだ。

また、走り中からは、強力な攻撃や特殊な攻撃が出せるのもポイント。そればかりを出していけばいいというようにはいかないだろうが、位置関係をずらしながら中段・下段の択一攻撃を仕掛けたり、浮かし技を出していけるのはおいしい。

攻撃や防御の合間に、自分の使用キャラに有利な間合い、位置関係となるように常に走り、軽快に闘う。これがソウルキャリバーの闘いとなりそうだ。

ちなみに、レバーを短く一瞬だけ入力すると、いわゆる「ステップ」になる。ほんの少しだけ位置をずらせればいい、という場面では、こちらのほうがすぐに操作できて効果的だろう。





ガードインパクト捌き&弾き

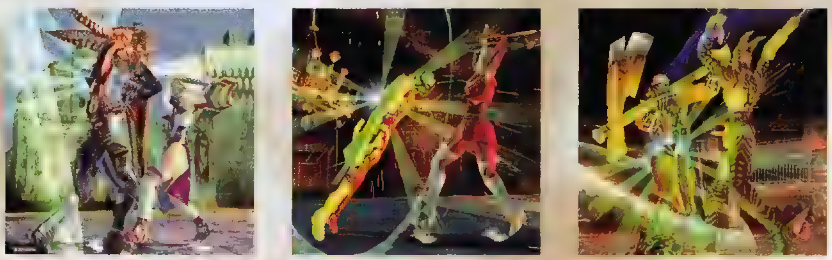
「ソウルエッジ」にあった特殊ガードの一種、「ガードインパクト」は、ソウルキャリバーにも存在する。しかも今回は「弾き」と「捌き」の2種類のガードインパクトとなって帰ってきた。

ガードインパクトとは、相手の攻撃が自分に当たる直前に入力するガード方法で、レバー前+Gボタンで弾き、レバー後ろ+Gボタンで捌きとなる。弾きは相手が一瞬硬直し、そのスキに攻撃することができる。捌きは相手キャラを受け流して側面もしくは背面をとることができる。そこへどこまでの攻撃を加えることができるのかは、いまの段階ではまだ不明だ。

左上の連続PHは捌きを行うソフィーティア、下段は弾きだ。ポーズが皆特有なので、この機会にほかの数キャラのGIも掲載しておこう。





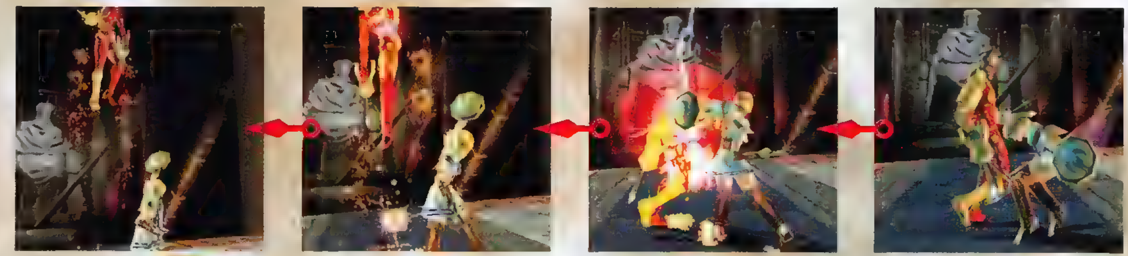


ジャンプ

ソウルキャリバーでは、8WAY-RUNの導入によって、レバーを上に入れてもジャンプしなくなった。ジャンプはGボタン+上方向で可能で、これとは別に上方向+攻撃ボタンでジャンプ攻撃ができるようになっている。ジャンプ中に攻撃すると、着地の瞬間に攻撃するようになっているようだ。何気に強そうなのが気になるところである。



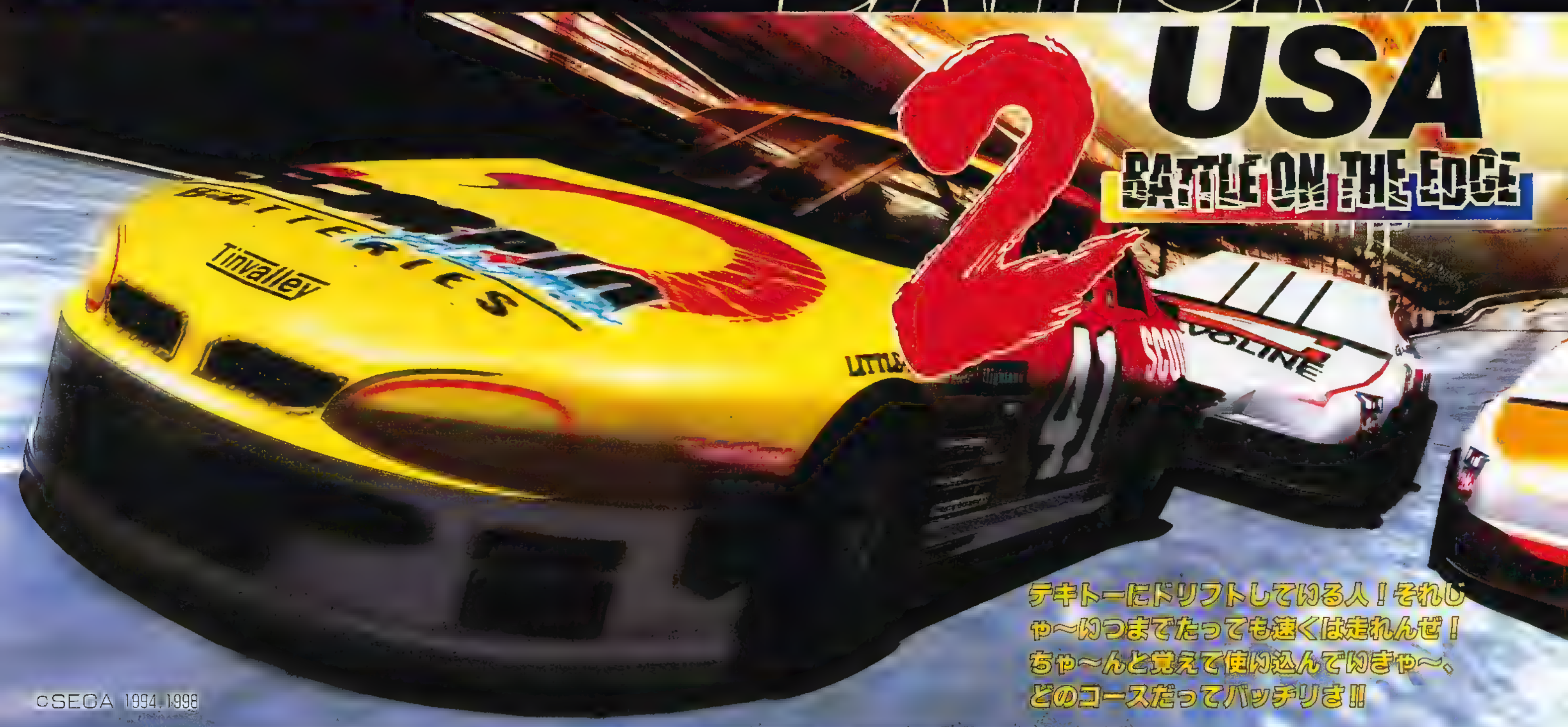




上段8枚の連続PHは、キリクがシャンファの周囲を8WAY-RUNで一周する様子を映している。これは実際のゲームプレイ時と同じカメラワークだ。下段の6枚の連続PHは、走り中に出せる浮かし技を見事ヒットさせたソフィーティア。走りからの攻撃は、各キャラ複数もっている。

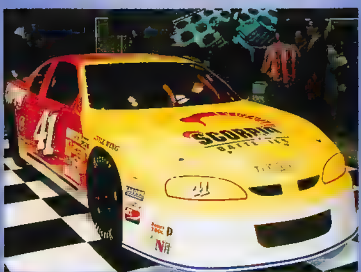
ドリフト知らずして ドリフトできるかーっ!!

DAYTONA™ USA 2 BATTLE ON THE EDGE



テキトーにドリフトしている人！それじゃ～いつまでたっても速くは走れんぜ！ちゃ～んと覚えて使い込んでいきゃ～、どのコースだってバッチリさ!!

基本中の基本!! ドリフトはこうするからできるのだ!!



デイトナUSAのウリのひとつである「ドリフト」だが、ガンーとハンドルを切ってクルマを横にすりゃ～いいってもんでもない。しっかり速くなる理由を知って使いたい。

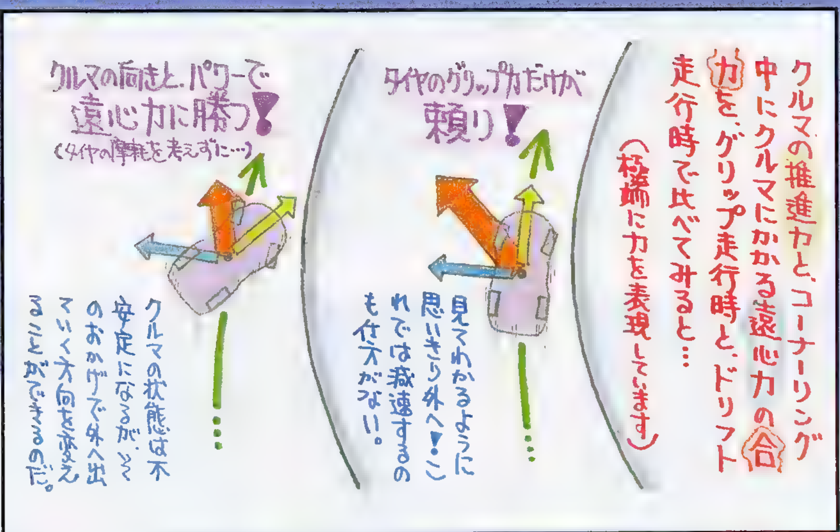
で、ですが、現実の世界でいうと、「ドリフト」は、オンロード上では速く走れるテクニックではない。F1や、GTカーレースを見ても、滑らせたらタイムが落ちる。でもオフロード上であれば…WRCで見るように、路面のミューが低い場合に効果がある。

となると、デイトナUSAの路面はミューが低いのか。いや、そうではなくて、クルマにパワーがありすぎて、タイヤのグリップ力がついていけないのである！

ドリフトとは、安定しているクルマの状態をあえて不安定にしてコントロールするテクニック。現実ではちょっと考えられないよね。

でもこれはゲームですから。グリップ走行では進入時に減速しなきゃならないところを、強引にハンドルを切ることでクルマの向きを変え、スライドさせることで、クルマが進もうとしている方向と、滑って実際に進んでいる方向とのバランスを保って弧を描いてあげればいい。

これにより、コーナー進入時に、クルマの向きを変えるのと少ない減速でコーナーでの速度が上げられるのだ！



※画面は開発中のものです。



ドリフトの真骨頂とは!?

Rを克服
〜曲がるまでの道程〜

ドリフトにも様々なやり方があるが、いかに車を制御するかが重要だ。

担当：86ほしいな…キャサ夫

限界を超えたハイスピードでコーナーへ進入し、車を横に向けて立ち上がっていくその姿には誰もが憧れる、またはカッコよく見えるもの。それがドリフトだ。

峠や埠頭で実際に車を滑らせてコーナーを攻めている者たちがいるが、生死が関わり非常に危険な行為。が、それを一般人でも簡単に体験できるものがある。それがセガから発売された「デイトナ2」だ。

ドライブゲームは本物の車に乗っている者は非常に有利(曲がり方のコツなどは理解できる)だが、所詮はゲーム。そこらへんは初心者でも簡単にドリフトができるようにできている。

デイトナ2はコースが初級、中級、上級と3つあり、車もイージー、ノーマル、ハードと3種類ある。この中からそれぞれを選択し、MT／ATを決めてゲームをプレイする。

この記事はデイトナの正しいドリフトの仕方、つまりカーブの曲がり方を説明していきます。

初・中・上級とあるコースはドリフトの基本ができればすべて完走可能です。しかし、スピードや車重量といった車の性能によってドリフトのやり方は若干異なってきます。

よってこの記事構成はあらかじめ「ハード車（MT）」を使った説明というのを前提に進んでいくということをお忘れなく。

もちろん今後のコース攻略もハードMT車を使った記事構成を企画中。イージー車またはノーマル車を選択した場合通用しないことも生じます。あらかじめご注意ください。

ドリフトの理屈を理解 〜スピードと車の関係〜

車を横にするドリフトの仕方は様々で、カーブによってそれらを使い分けることが理想になることをまず頭に入れておいてほしい。

ただ、車を横にさせることは至って簡単なこと。ハイスピードから急ブレーキ、またはギアをシフトダウンさせることで車は横を向く。理由は減速によってタイヤがホイルスピンもしくはロックされ、進行方向に対し抵抗が加わるからだ。

なにも考えずにこの説明を実行すると、車はもちろん制御不能。いわゆるスピンした状態になる。

だが、規則正しい操作に基づいて先ほどの操作をするとドリフトをすることが可能になる。それをここから説明していこう。



我々はハードMT車をお薦め！ だってこれが一番速いんだもん！

デイトナで通用するドリフト法は大きく分けて2つ。グリップを保ちつつ曲がるものと、明らかに滑った状態のまま曲がっていくもの。いずれもカーブによった使い分けを必要とされ、より速く走るならば覚えておいたほうがいいだろう。

ブレーキドリフト

コーナー直前でブレーキを踏み、タイヤをロックさせ、ハンドルを切る。すると車は横を向き、アクセルを踏むとグリップが回復する。やり方は簡単だが、欠点が1つある。それは絶妙なブレーキング(踏み具合)だ。ブレーキを踏むことによってスピードを落とすのだが、そのスピード調整がわりと難しい。踏みがあまければ車は横を向かないし、オーバースピードで壁に激突してしまう…。逆に踏み過ぎれば車が横を向き過ぎてしまったり、スピードが遅すぎてドリフトにならない場合もある。

ブレーキドリフトはできれば高速コーナーで使用していくものだと認知しておこう。


ブレーキングドリフトはライン取りからして違うのが分かるかな?


どちらかと言えばグリップ走行に近いです。

シフトダウンドリフト（ギア使用）

デイトナのドリフトはやっぱりこれ、ギアを使ったドリフトでしょう。理論はブレーキドリフトとたいして変わらないが、車を瞬時に横へ向けることができる。その分、テクニックや慣れも必要とされるがこれが一番速い走り方だ。

基本的にブレーキの代わりにギアを使い、ホイルスピンをさせてドリフトをする。デイトナのギアは全部で4段変速。4速で走っているときは300キロを超える。そこから一気に2速へシフトダウン一車は瞬時に横を向くので進入角度が合ったらシフトアップをしてやろう。ちなみにこの間の動きは0・5秒くらいだ。

あまり長い時間2速へ入れておくと、もの凄い勢いでスピンするので注意しよう。

現状速度が遅い場合でも2速へ入れれば車体は曲がるが、2速そのものが出せるスピード以内ではドリフトしないのでこれも注意事項の1つ。

このようにスピードによった使い方を考えると、3速から1速へシフトダウンさせてドリフトという場面も出てくるのだ。

さて、難しい話でしたが、理解できたでしょうか?安全に走るならばやはりブレーキドリフトを使い、グリップをより利かせて曲がりたい。しかし、ゲームなんだから自分の限界の走りに挑戦してみてはいかがですか?

次回、コース別でカーブ別の速度、ドリフト手順、ライン取りなどを紹介しましょう。


ギアを4速→2速で車を曲げる→すぐに4速に戻すこと。


これぞ完璧なドリフト！ほとんど車が真横だね。


コーナー出口が見えるにつれ、ハンドルを徐々に戻せば曲がり切れるのだ！

安心と楽しくドッチがイイ!?

メスト流間違いだらけのクルマ選び

ハッキリ違うクルマの性能。一番重要な「曲がり方」もカルくインプレッションしてみたぞ。

担当：徳大寺スー

3車種もあると迷うよね!?

前作「デイトナUSA」から、今作「デイトナUSA2」で一番大きな変更点。それは、選べるクルマが1種類から、3種類に増えたところだ。

ほかのドライブゲームならば、もう形も全然違えば、スピードも違い、オマケに駆動方式まで違ったりする。これだと、どの車種が一番速く走れるのか!?という疑問が解けるまでに、かなりの時間とお金を必要とする場合が多い。

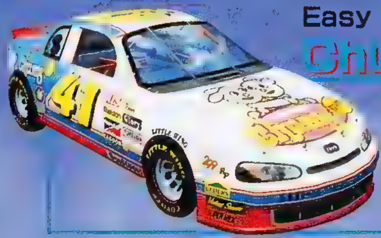
しかし、この「デイトナUSA2」では「EASY」「NORMAL」「HARD」と明確に区分され、プレイヤーのレベルに応じて、非常に選びやすくなっている。

そこで今回は、それぞれのクルマの個体性能、つまり加速性能や、コーナリング時の安定性などを見比べ、「どのクルマが一番クリアしやすいのか!?」や、「どのクルマが一番タイムが出そうなのか!?」というところを、独自の判断で検証してみた。

「デイトナといえば!!」なんてところも紹介しつつ、それでは、早速EASYからいってみよう。



とにかく扱いやすいEASY。クリアはチョットむずかしい!?



Easy Car

Chums Gum Racing

Max Speed:AT 323km/h(201mph)
MT 327km/h(204mph)

安定性は一番!!だけど中級コース以上は…









NORMALは、一番デイトナUSA2らしさが出ている。



Normal Car

Scorpio Plasma Racing

Max Speed:AT 330km/h(206mph)
MT 333km/h(208mph)

デイトナUSA2っぽさを味わうならコレ!!









むずかしいのはドリフト中の操作だけ!!ヤリ込むならコレだ!!



Hard Car

Phantom Racing

Max Speed:AT 335km/h(209mph)
MT 340km/h(212mph)

黒光りするシブいヤツ。極めるなら、やはりコレか!?







全体のペイントが、かなりキュートな「Chums Gum Racing」は、とにかくその扱いやすさがウリだ。この「扱いやすさ」は、その車重の「重さ」にある。クルマ自体がかなり重いために、コーナリング時の安定性が高く、なかなかスピンしてしまうことはない。

しかし、「重い」ということは、その加速性能にも影響してくる。中級コーススタート直後に、急な下り坂と、急な上り坂があるのだが、この上り坂での伸びがイマイチ。しかも、全車種中ではトップスピードが一番遅いので、少しのミスが、ゲームオーバーに繋がるといっても過言ではないだろう。

初プレイにはイイかもしれないが、デイトナをプレイしていくと、すぐに不満を感じると思う。まぁほどほどに。


勝手に名付けた愛称は"バフィー車"。女の子にウケそうだ。




とっても安定性があるChums Gum Racingは、ほとんどのコーナーを、アクセルのON／OFFだけでクリアすることができる。

しかし、かなりアウトにふくらんでしまうので、タイムが遅くなってしまう。とにかく曲がりやすいのは確かなので、コースを覚えるのに使ってみてもイイかも…。

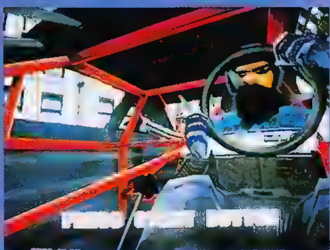

ドハデにクラッシュ!!これもデイトナの魅力の一つだが…


視点を2にしてみると…な、ない!!ボンネットごとないぞ!!

ポスターや、タイトルでお馴染みの「Scorpio Plasma Racing」。全車種のなかでは、デイトナUSAのマイカーに、もっとも近い印象を受ける。その感覚はいたって「普通」。初プレイには、このクルマをオススメしたい。

クルマ自体の加速性能も申し分ないし、車重が若干軽いためか、デイトナのウリである、「ドリフト」も可能だ。それでいて、コーナリング時の安定性も悪くないようだ。扱いやすいというのがポイントだが、ウラを返せば、EASY、HARDにくらべ、どっちつかずともいえる。だが「デイトナらしさ」を感じるには、一番いいクルマなので、まずはこのクルマから始めて、すぐHARDにステップアップしてもらいたい。


クルマのペイントも、前作のマイカーに似ているよね。


ちなみにドライバーはこんな人。この人、顔が怖いよ～～!?




アドバタイズデモを見ていると教えてくれる、「デイトナUSA2」でのドリフトの方法。このやり方を、かなり実践しやすいのが、このクルマだ。写真を見比べてもらうと、EASYのときより、よりイン側を攻めているのが分かると思う。

このときのフォローをMTのギアでカバーしたい。

段階が上がるにつれて、だんだんペイントがハードになるような印象を受ける、HARDの「Phantom Racing」。

全車種中、「最高のトップスピード」を誇り、車重も最高の「軽さ」を誇る。ホントにHARDの名に恥じないぐらい、操作がむずかしい。

しかし、「ドリフトの楽しさ」を一番よく味わえるのがこのクルマで、前作でやたらに使えた「シフトチェンジドリフト」。いわゆる、4→2→3や、4→2→4などの急激なシフトチェンジによってドリフトができるのも、このクルマの特徴だ。

少し、ドリフトに改良の余地はありそうだが、慣れるまでに、たいした時間はいらない。数プレイもしないうちに、このクルマの操作感覚の、トリコになっていることだろう。


ネパールのお面のような、ペイント。妖しくてカッコイイ!!




写真はすべて、中級コースの同じコーナーを使用しているのだが、このクルマが、一番速い速度で、一番インを突いて、抜けた直後の速度も一番速いのが分かるだろう。

ここでは、先ほど紹介した、「シフトチェンジドリフト」を使用している。とにかく速いので、いち早くマスターしてほしいテクニックだ。

結論!?

ドライブゲームをプレイする上で、「最初はやっぱりEASYかな…」とか、「HARDなんて扱える気がしねーよ」なんてことを考えるプレイヤーも少なくないと思う。

だけど、プレイしていくうちに、EASYやNORMALでは、物足りなくなってくると思うし、実際に、EASYやNORMALでは、1位を狙うなんてことは、なかなか難しい。やっぱり、ドライブゲームをプレイするからには**「誰よりも速いタイムを出す」**のが王道だと考える。

よって、EASYやNORMALでプレイするならば、ここは**HARDのMT**でやり込むことをオススメするぞ!!

どのコースが一番長く遊べるのかな？

3種類のコースを極めろ！

担当：ドリフトは8の字練習から…キャサ夫

ハイスピードバトルサーキット！

初級～8LAPS～



ドリフトポイントは1カ所。スリップストリームを最大限に生かせるコースだ！

カーブは全部で3つ（複合含む）の初級左回りオーバルコース。スタートも他コースとは違ってローリングスタート（初めから走っている）となっている。頭っから最後までガンガンのハイスピードコースだ。

ドリフトポイントは3つあるコーナーの内1つで、最終コーナーがそうだ。

第一コーナーはバンクがかった緩めのカーブ。ここはピット出口との合流地点。

第二コーナーはその直後、実際は左→左と2回のカーブになっている複合コーナーだ。1つ目のカーブでアウトラインだと、2つ目出口で壁を擦るので注意。

そして最終コーナー。アクセルワークだけでも300キロで曲がることが可能だが、2速→4速のドリフトでインに張り付いて曲がれるぞ！

これで1周。初級は8周でゴール。16秒後半のラップタイムを叩き出せれば言うことなし！

第2コーナー



ちょっとした複合コーナー。アウトインアウトを心掛けて走ろう。

第3コーナー



初級の見せ場、ドリフトポイントだ！300キロで曲がれればOK。

高速ドリフト!テクニカルサーキット

中級～4LAPS～



異なったドリフトポイントが待ち受ける中級コース。コース外の背景もとってもユニーク!?

ラップ数4周の中級コース。スターティンググリッドからのスタートになる。

平坦な初級コースに比べ、トンネルや急勾配、背景なんかも凝っていて、スピード感を味わいつつ楽しめるコースになっている。

高速で走れる中級でのドリフトポイントは3カ所。しかし、どのカーブにも特徴があり、若干違った走りをしなくてはいけない。まさにドリフトを楽しめと言わんばかりだ。これが中級コースの醍醐味と言えるだろう。

スタート後、ドリフト第一コーナーまでは距離があり、緩めのカーブをこなす。

そして第一コーナー。ほぼ垂直に曲がっているコーナーだ。ここはギアを4速から2→3→4速という感じで、確実にスピードを落そう。ちなみにこのカーブが中級で一番難しいコーナーになる。

第二コーナーは急な下り坂からヘアピン。ドリフトしたままで上っていくコーナー。

ドリフト直前、大きくケツを振って2速へ…。そのまま3速にシフトアップし上りで加速だ。

最終コーナーはきつい長めのカーブ。進入を遅くし、2速→3速へ。道に対し車がほぼ90度くらいでドリフト走行。ここはドリフト中のアクセル調整にテクニックを要するぞ。これでホームストレートへ立ち上がり、2周目へ突入だ。

とにかく中級はうまくなるとスピード感を嫌なほど体験できるだろう。

目標タイムは3分を切ることだぞー

第1コーナー



中級の難所第一コーナー。コーナー出口なんか見えません。



ギアを2速にシフトダウン！これだけ攻められればアンタうまいよ！

第2コーナー



これぞ元祖中級グリップドリフト！もっとインに付きたいね。



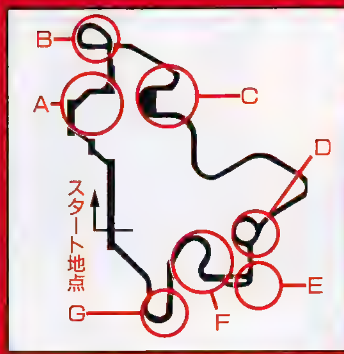
下り坂でスピード加速！「あそこ曲がんの!?」

第3コーナー



アウトから一気にドリフトでインに張り付け!!

市街地をモンスターカーで爆走!
上級～2LAPS～



複合コーナーでのドリフトがメインの上級。コースの狭さがドライバーの腕を試す!

上級は2周設定のロングコース。サーキットというよりは町中を走り抜ける市街地戦となっている。現にスタート地点もビルとビルの谷間からで、メインストリートのようなところからのスタート。コースの先の見えないビル街には威圧感を感じる。

さらに上級は基本的に道の幅が初・中級に比べると非常に狭い部分が多く、ちょっとしたライン取りやドリフトミスで、かなりのタイムロスを強いられることも…。

このコースはすべてのカーブでドリフトが必要と言っても過言ではない。加えれば、初・中級ではなかったような複合カーブ、切り返しドリフトなども多数存在。上級でしか学べないドリフトも出てくるということだ。

それではクリアするのは困難だと思われるが、簡単にコースを紹介しよう。

上級コースは第何コーナーと説明したいが、なにぶんカーブが多いために今回すべてのコーナーを紹介することができない。というわけで、今回はA～ポイントで紹介していきます。

●**Aポイント**

ビルとビルの間にある路地を2つ抜けると道が開け、さらに右の路地に向かってカーブが続き、ビル街を抜ける。すると視界は一転…。一気に緑が広がり、同時に左に曲がっている広い道の直角コーナーが待ち受ける。

2つ目の路地からここまでのカーブの数は全部で4つ。内、はじめの3つのカーブは1回のドリフト走行で曲がり切る。そう、いきなりの複合カーブ&切り返しポイントだ。最初の右コーナーードリフトは、1つ1つがコーナーだと思わず、大きな円を回る感じでドリフトしよう。そして3つ目の路地に入るちょっと前にカウンター（逆ハンドル）をあて、車体を修整。その勢いで続けて左へドリフトだ。

ここで2速→3速、これが基本。これで第一難関はクリア。



このまま3つ目の路地に突入!? ドリフトしっぱなしだぜー

●**Bポイント**

緩めの左カーブが見え、徐々にきつくなっていく上りの複合コーナー。ギアを2速に落とし、車の側面全体が見えたら3速入力。アクセルでスピードを調整し、上りが終わるのが見えたら修整しよう。



この直後からシフトダウンでドリフト開始。複合コーナーだぞ。

●**Cポイント**

Aポイントのような複合カーブだが、右の複合からそのまま切り返しての左の複合カーブ。しかし、マップを見てもらえば分かる通り左カーブは道が非常に広く、アウトまでふくらんでもたいした問題のないところ。ただ、タイムを縮めるため、極力左カーブでインに張り付きたい場面。

ここの注意点は2つ。1つはR（円周）がAポイントよりも小さいということ。つまり、より車を曲げるかスピードを落とすかの選択が必要。

もう1つは右カーブの前は急な下り坂ということ。通常よりもスピードが出るため、的確な制御を要される。



ここを曲がれば複合クリア。次は切り返し左にドリフトだー

●**Dポイント**

コースが小さく1周している。そのRはCポイントとほぼ同等。どれくらいのきつさかは理解できるはずだ。

カーブの始まりで車の進入角度を固定。だいたい車の側面全体が見えるくらいでいいだろう。そのままで3速をキープし、アクセル調整でスピードを維持させる。出口が見えたらフルアクセルだ!

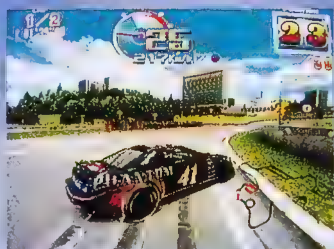


コーナー直前。なんか矢印が1回転してるんですけど…。

●**Eポイント**

ここはちょっと珍しいカーブで、ショートカットを狙えるポイントだ。理論から考えればインコースのほうが速いのだろうが、道は狭く、直角コーナーになっている。

ちなみにアウトコースも直角コーナーだが、こちらは道幅が若干広め。どちらを選ぶ?



只今ショートカット中。左奥の遠回りしてる車が見えるかな?

●**Fポイント**

右コーナーがあるがここはハンドルを目一杯切っておく。すると勝手にタイヤが滑ってドリフトに…（Eポイントの立上がりスピードで異なる）。そのままハンドルを切っていれば、ここは上り坂なので勝手にグリップを回復。

次にBポイントの複合とほとんど同じカーブが待っているので、同じ要領でクリアすれば問題ない。



左複合上りカーブは先がまったく見えないから怖い。

●**Gポイント**

いよいよ最終コーナーのヘアピン。マップで見るとCポイントと同じようなRになっているが、ここのカーブのほうが若干緩い。しかし、ここも同じく下り坂を下ってきてからのヘアピンなので、十分な減速が必要だ。

カーブもちょっと長めになっているからアクセルをうまく使ったドリフトをするのがコツだぞ。



最終コーナーのヘアピン目指して下り坂を駆け下りる!

上級コースの簡単な説明はこんな感じだ。走行距離は長く、狭い道もある。さらにカーブは複合が多く、ドリフトが難しい。ちょっとしたミスで壁に激突しがち…。

こんなテクニカルコースを完璧に走ることができたら、どんなに気持ちが良く、カッコがいいことか…。

この上級コースも完全なドリフト攻略をする予定。完璧なライン取り、ギアチェンジ、ブレーキングなど徹底的に攻略していくので期待して待っていてくれ!ちなみに上級の参考タイムは1周2分。それが切れれば君も一人前のレーサーだ!（ゲームではね）

発売直前！遂に到来！

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

担当：神保町新生サイキッカー部隊

特報！
ゲ屋大阪上六店、5周年記念として、タイトー公認のイベント開催決定！
詳細はP25へ！

発売を目前に控えて、今回は各サイキッカーたちの超能力技紹介＆プレイング前のキャラ選択指南、そして即戦力となるシステム解説など、盛り沢山だ！

2012 キャラセレ指南 選べ！絶対運命共同体

ズラリ揃った10人のサイキッカーたち！　どのキャラも面白そうで、誰を使おうか悩んでいるキミ！ぜひともこのコーナーを読んで、キャラ選択の参考にしてくれ！

担当：田渕健康

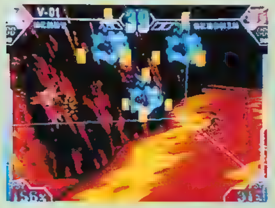
設置タイプ

キャラクターの攻撃・防御を補助する「設置物」を結界の中に配置して、闘いを優位に進めるタイプだ。

一気呵成に相手に突っ込むというより、地道な「仕込み」が重要とされるので「じっくりと攻めたい」方にお薦め。

仕込みを怠らなければ、後々に圧倒的優位な局面を作り出せる「大器晩成型」といえるだろう。





即効性を持った設置物を置けるのが玄信の強みだ！



設置物と自分との連携が重要となるエミリオ。



計画的なキーの設置で「場を支配」できる！

高機動接近戦タイプ



接近戦を特に得意とするタイプで、機動性に富むのが特徴だ。

通常技によるダッシュからの殴りが強力で、「とにかく殴らせろ！」っつー鼻息荒い人にはうってつけ。

超能力技の性質もわかりやすいものが揃っており、初心者にもお薦めの2人だ。

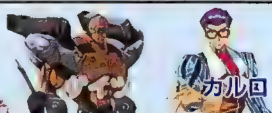


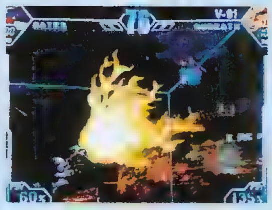
接近戦の要ともいえるのが「ライトニングソード」！



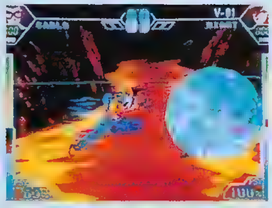
機敏な動きがウェンディー最大の武器だ。

変則接近戦タイプ





相手の動きを制限しつつ、近接戦に持ち込もう！



防御効果をも兼ね備えた技が多いのがカルロの特徴。

接近戦を得意としているものの、ちょっと性能的にクセがあるタイプがこれ。

ゲイツは「ダッシュ」と「超能力」を併用して、相手を追い詰めるタイプで、かたやカルロは、防御的性質の強い技で相手を押さえ込みつつ殴りにいけるタイプ。

近接戦闘を行う前に、ひとヒネリ必要なのが特徴だ。「ちょっとテクニカルに戦ってみようかなムフーン」といった技巧派にお薦め。

中距離ショットタイプ





多彩なショット技を撃ち分けて戦おう。



とにかく避けづらい「ミラーズコフィン」。脅威だ！

超能力技の性能が「中間距離での射撃」に秀でているタイプがこれだ。「殴りにいくのはちょっと苦手」ってな人は、このショットタイプがお薦め。

レジーナの飛び道具の性能は、直線的だが広範囲を覆う高威力。

刹那は変則的な飛び方、射撃方法を持った飛び道具が多いぞ。

布石重視タイプ

相手に攻撃を仕掛ける際に、他のキャラに比べ、「前準備」が必要となるのがこのタイプ…といっても、ガデスしかいないのだが。

相手に殴りにいく前に「アステロイドベルト」を装備したり、小型ブラックホールの「グラビティ∞」を予め置いといたりと、何らかの「布石」が必要となるのが特徴。

豪快さと緻密さを持った、計画的な攻めが要求されるタイプといっていいだろう。

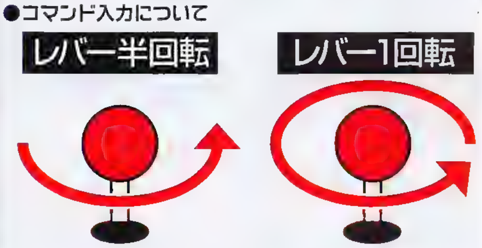


隙あらば隕石を纏っておこう！…隕石を纏うにも布石は必要だが。

超能力技コマンド表の見方

●※【追加】について
このマークが付いている超能力技は、技を出した後に追加コマンドを入力することによって、その技を方向転換、あるいは全く新しい技を発生させることができる。

●コマンド入力について



※どの方向からでも対応可能

●消費について
PSYゲージの消費量を表す

●方向について
技表に「選択」と記されている超能力技は、コマンド入力後、レバー＋ボタンで任意の方向に撃ち分けが可能

今度の超能力者は、どれも魅力的！

サイキックフォース2012 全10キャラ超能力技一覧表

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

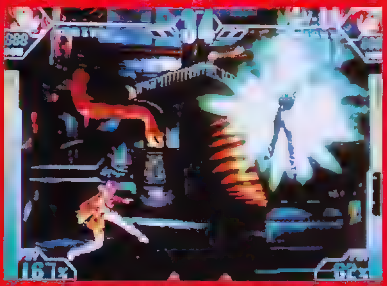
ここからは、2012に登場するサイキッカーたちの魅力的な超能力技の数々を紹介していこう。

それぞれの技は、写真と解説を読んでもらえば、だいたいどのような技なのかイメージできるだろう。

もちろん、コマンドも完全網羅。すでにプレイするキャラをがっちり決めている人は、バッチリ覚えてから初プレイに臨むといいかも。

また、各キャラごとに1つ、コンボ（殴り）からキャンセルで超能力技をつなげる連続技を紹介してある。基本となる簡単な連続技を選んで載せてあるので、2012デビューの人は、まずこの連続技を練習してみよう。

サンダーブレイク



自分に雷を落とし、超能力技の飛距離やスピードなどをパワーUPさせていく。効果は一定時間か、攻撃をくらった時点（バリア弾きはOK）で切れる。

ライトニングソード



稲妻の剣で敵を切り裂く超能力技で、広範囲をカバーしてくれるうえにダメージも30と高い。サンダーブレイクでパワーUPすれば、さらに攻撃範囲が広がる。

マイト



雷

「雷撃」を駆使して、すべてのサイキッカーを狩り尽くせ！

担当：伊勢猫

超能力技名	コマンド	消費	方向
エレクトリッガー	㊗or➡➡＋㊗	30%	選択
マグネットアンカー	レバー半回転＋弱	30%	選択
ライトニングソード	レバー半回転＋強	40%	
ライトニングハウンド	⬅➡＋弱	40%	選択
※【追加】方向変換	レバー方向＋弱	40%	
サンダーブレイク	⬅➡➡＋弱	45%	
エクスキュージョン	⬅➡➡＋強	60%	選択

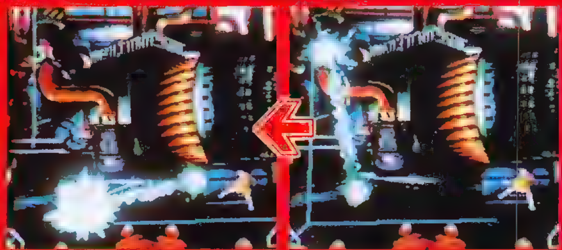
エクスキュージョン



ふっとばした敵を稲妻で作り出した結界へと閉じこめ、電撃でダメージを与える。左右30度方向への撃ち分けが可能だが、外した際の硬直時間は長いので要注意。

エレクトリッガー

稲妻を直線状に繰り出していく強ショットで、左右45度へと方向選択が可能。強ボタン押し続け→中間距離で離すことによって、相手方向に90度曲がる。



マイトおすすめコンボ

弱→強→エクスキュージョン

ダメージ重視のコンボ。超能力技はエレクトリッガーやマグネットアンカーでもつながる。

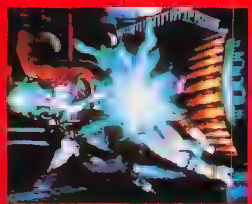
※【追加】方向転換が可能

ライトニングハウンド



全身に電撃を纏った状態で突進、敵を弾き飛ばす突進技。追加入力で2回まで方向転換をしていけるが、1回毎にPSYゲージを40%も消費してしまう。

マグネットアンカー



磁力を帯びた電撃で敵の動きを止め、手元へと引き寄せる。左右30度方向に方向選択可能で、ダメージはないが、引き寄せてからコンボを叩き込んでいける。



プレリュードキー

※【追加】エターナルハープ

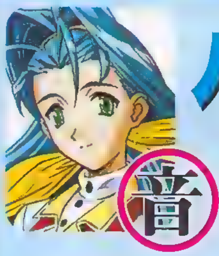
パティの周囲を漂う「音符（おんぷ）」から、「旋律（せんりつ）」を、最大3個まで出現。追加入力ですべての音符を一斉に共鳴、攻撃判定を発生させる。



スイートトーン

※【追加】共鳴

[illegible]



パティ

「音」使いへの第一歩ともいえる「共鳴」の原理を覚えよう。

担当：伊勢猫

超能力技名	コマンド	消費	方向
ホーリーウィスパー	㊎or➡➡+㊎	30%	選択
プレリュードキー	⬅➡+㊐	20%	
※【追加】エターナルハープ	⬅➡➡+㊐	50%	
スイートトーン	レバー半回転+㊐	0%	選択
※【追加】共鳴	レバー半回転+㊐	20%	
ソニックラプソディー	レバー半回転+㊎	40%	選択
リバースノイズ	⬅➡+㊎	45%	
ホーリーパージ	➡➡+㊐	90%	選択
セイントレクイエム	⬅➡➡+㊎	80%	

(㊐＝弱、㊎＝強)



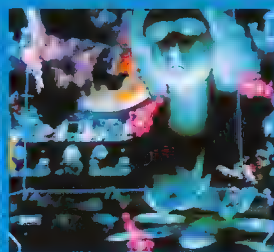
セイントレクイエム

[illegible]



ソニックラプソディー

[illegible]



ホーリーパージ

[illegible]

パティおすすめコンボ

弱→強→ソニックラプソディー

貴重なダメージ源となるコンボ。壁などを使わない限りは、これ以外はつながらない…。



ホーリーウィスパー

[illegible]



リバースノイズ

[illegible]



呪縛殺（じゅばくさつ）

捕捉性能（自動照準性能）の非常に高い独鈷を投げる。ダッシュで離れながら出すといった不意打ち向き。追加入力をしないと微少な威力になってしまう。

●※【追加】その1

呪縛殺ヒット後に入力する追加入力コマンド。最後まで成功すればそれなりに大きな威力になるので、必ずマスターせよ。

●※【追加】その2

ヒット後、相手も呪縛殺追加コマンドを成功させると、ダメージの約3分の1が玄信に返ってくる。それを防ぐためのもう1つのコマンド。



轟雷珠（ごうらいじゅ）



数珠を投げつける技。投げられた数珠は遠距離まで飛んでいき、攻撃力を持ったまま玄信の元へ戻ってくる。挟み撃ち戦法に使える。





玄信（げんしん）

連炎符で動きを封じ、サイキッカーを追いつめろ！

担当：KAL

超能力技名	コマンド	消費	方向
鬼火魂	㊎or➡➡+㊎	30%	選択
連炎符	⬅➡+㊐	30%	選択
※【追加】護法脚	➡➡+㊐	30%	
金剛輪	⬅➡+㊎	40%	
轟雷珠	レバー半回転+㊐	40%	選択
符護術	レバー半回転+㊐㊎	70%	
呪縛殺	⬅➡➡+㊎	60%	
※【追加】その1	⬆⬈➡⬅⬉⬆+㊐㊎+Ⓖ㊐+Ⓖ㊐㊎		
※【追加】その2	⬇⬋⬅➡⬊⬇➡Ⓖ㊐➡㊐㊎➡Ⓖ㊐㊎		

ウェンディー



風を自在に操り、疾風の如く結界内を駆けめぐれ！

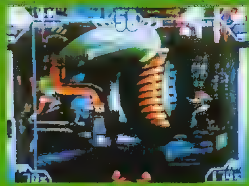
担当：KMT

超能力技名	コマンド	消費	方向
エアクレセント	強or➡➡+強	30%	選択
エアスラッシャー	⬅➡+弱	40%	
ボルテックスストリーム	➡➡+弱	50%	選択
ミラージュステップ	レバー半回転+弱	50%	選択
トライクレセント	レバー半回転+強	50%	
※【追加】分離	レバー半回転+強	0%	
シルフィードダンス	⬅➡➡+弱	45%	
アースゲイル	⬅➡➡+強	70%	

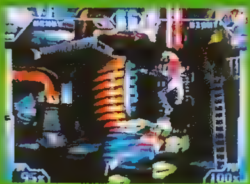
ボルテックスストリーム



エアクレセント



シルフィードダンス



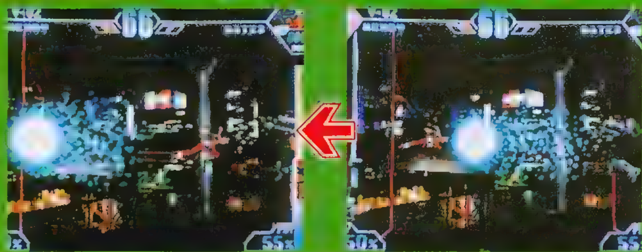
エアスラッシャー



アースゲイル



ミラージュステップ



トライクレセント



ウェンディーおすすめコンボ

弱→強→壁激突後→エアスラッシャー

ウェンディーは、壁を利用しないと超能力技がつながらない！コンボで相手を壁にぶつけた場合は、エアスラッシャーがつながるぞ。

金剛輪（こんごうりん）



体の周囲に棘付きの車輪を発生させる技。出の早い超能力技がない玄信にとって、接近されたときに頼りになる。

符護術（ふごじゅつ）



ダメージを受けて吹っ飛んだ瞬間に入力する。すると吹っ飛びが停止して、大量の符で反撃するという便利な技。ただし消費が大きい。

玄信おすすめコンボ

弱→強→連炎符

壁を利用しないと連続になる技がないので、連炎符や金剛輪で次の行動につなげよう。

護法脚（ごほうきゃく）



最後に設置した連炎符から巨大な足が出て、自動照準で相手を蹴り飛ばす。遠距離時、相手キャラの近くに連炎符があるときなどが特に効果的。

連炎符（れんえんふ） ※【追加】



攻撃力を持った符を離れた位置に設置する。最高5つまで出せるので、相手の行動範囲を狭めるのに使ったり、バリアとして活用する。最重要技。

鬼火魂（おにびだましい）



左右に蛇行しながら進む鬼面の弾を放出。弾速がかなり遅いため、追いかけていって連続技を狙ったり、連炎符を撒いたりといった連携に役立つ。

カルロ



変幻自在の水の妙技で、並み居るライバルたちを圧倒せよ。
担当：田渕健康

超能力技名	コマンド	消費	方向
ハイドロスパイラル	(強)or➡➡+(強)	30%	選択
ハイドロトラップ	⬅➡+(弱)	45%	
ハイドロブレード	⬅➡+(強)	40%	
アクアジャベリン	レバー半回転+(弱)	40%	選択
アクアギムレット	レバー半回転+(強)	50%	選択
バブルマイン	⬅➡➡+(弱)	50%	
サーペントプレス	⬅➡➡+(強)	80%	

アクアジャベリン





最初に攻撃判定のない水の塊を飛ばし、ボタンを押すことで攻撃判定を持った水柱へと変化させる。弱・強ボタンで水柱が発生する方向を決められる。

ハイドロスパイラル



弾速、当たり判定共に平均的。遠距離牽制のお伴に。

ハイドロブレード



身体の周囲に水流を発生させて攻撃。360度をカバーできる優秀な技。接近戦の主力。

ハイドロトラップ



相手の直接攻撃を跳ね返す水の盾を前面に展開する。通常技は勿論、ダッシュ攻撃、バリアブレイクも返せる。どの技を返してもダメージは固定。

アクアギムレット



水のトゲを発生させて相手を貫く。コマンド入力後、押すボタンにより(強、弱、強+弱)、トゲの本数、リーチが変わる。

カルロおすすめコンボ

弱→強→ハイドロブレード

最初は最も出しやすいこの連続技から。最後をアクアギムレットに代えても可。

バブルマイン



ゆっくりと漂う水泡を射出する。泡は超能力技が当たると炸裂し、飛び散った飛沫にも当たり判定あり。相手を閉じ込めることもできる便利な技。

サーペントプレス



前方に水の渦を展開し、渦に接触した者を大量の水で押しつぶすカルロ最大の技。バブルマインに相手を閉じ込めた後や、壁連続技として使おう。

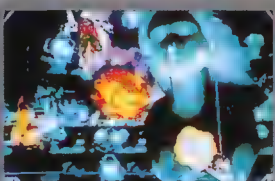
ゲイツ



ド迫力パイルバンカーで、サイキッカーをブチ殺せ！
担当：RED

超能力技名	コマンド	消費	方向
TOWミサイル	(強)or➡➡+(強)	30%	
Gクラッカー	➡➡+(弱)	40%	選択
スタンコレダー	⬅➡+(弱)	40%	選択
プラズマカノン	レバー半回転+(弱)	45%	選択
ブーストアーム	レバー半回転+(強)	30%	
※【追加】ダブルブースト	レバー半回転+(弱)	30%	
※【追加】パイルバンカー	レバー半回転+(強)	30%	
オールレンジミサイル	⬅➡➡+(強)	50%	

Gクラッカー



[illegible]

TOWミサイル



[illegible]

プラズマカノン



[illegible]

スタンコレダー



[illegible]



レジーナ

1発の破壊力の高さは当然、からめ手も使える炎使い。
担当：ギィ

炎

超能力技名	コマンド	消費	方向
ブレイズショット	㊎or➡➡＋㊎ (強or➡➡＋強)	30%	選択
スパークレイン	⬅➡＋弱	40%	選択
フレアブラスト	⬅➡＋強	40%	
バーストウイップ	レバー半回転＋弱	40%	選択
ハイパーナパーム	レバー半回転＋強	40%	選択
フレイムチェイサー	⬅➡➡＋弱	50%	
アトミックバーナー	⬅➡➡＋強	80%	

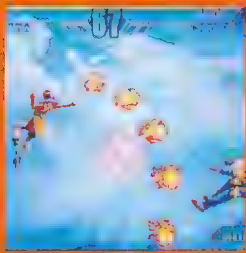
フレアブラスト





[illegible]、この爆発に相手が触れると自動的にショット連射でダメージを与える。カウンター狙いの[illegible]

アトミックバーナー





[illegible]なくなった相手に巨大火炎放射を浴びせかける。計26ヒットで[illegible]

ハイパーナパーム



一見普通の炎のショットだが、発射後、強ボタンを押すこと[illegible]ことができる。

スパークレイン



小さな火の玉をコーン状に乱[illegible]狭いが出るのは早い。

ブレイズショット



典型的な直進する飛び道具で、誘導性は皆無。コマンド入力時にボタン押しっぱなしで、発射後ボタンを離すと、その時点で5方向に拡散する。

レジーナおすすめコンボ

弱→強→ブレイズショット

ブレイズショットは➡➡＋強入力で。回避バリアで防がれるが、反撃は受けない。

フレイムチェイサー



[illegible]がつく。炎はすぐに消えてしまうが、[illegible]

バーストウイップ



[illegible]を引く炎で攻撃する。方向選択でム[illegible]可能だ。

オールレンジミサイル



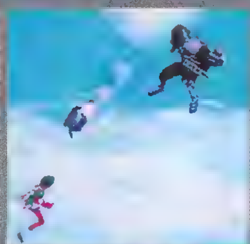
[illegible]

パイルバンカー



ブーストアームで飛ばした右腕で相手を掴み、引き寄せたところへ腕から出るパイル（杭）を突き刺し、大ダメージを与える。

【追加】ブーストアーム



[illegible]

ダブルブースト



[illegible]

ゲイツおすすめコンボ

弱→強→プラズマカノン

プラズマカノンで止めた相手に対して、さらに追い打ちをしよう。

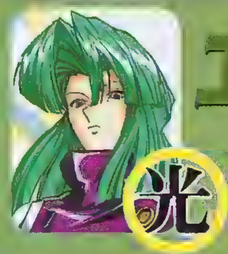
プリズムリフレクター&トリニティレイ





最大5つまで置けるリフレクターは、シーカー&トリニティレイを反射させるためのもの。反射したあとは、相手キャラに向かって発射される。

エミリオ



自我の目覚め？それとも洗脳なのだろうか…真実は？

担当：K-TANMk-Ⅱ

超能力技名	コマンド	消費	方向
シャイニングアロー	㊨or➡➡+㊨	30%	選択
リフレクターダッシュ	➡➡+㊧	40%	
プリズムリフレクター	⬅➡+㊧	20%	
エンゼルハイロウ	⬅➡+㊨	50%	選択
シーカーレイ	レバー半回転+㊧	30%	
プリズムシール	レバー半回転+㊨	40%	
トリニティレイ	⬅➡➡+㊧	90%	
アークエンゼル	⬅➡➡+㊨	80%	

リフレクターダッシュ



新型のリフレクター。シーカーレイを反射させると、8方向に光が分散する。こ[illegible]

エンゼルハイロウ



ヒットすると相手キャラに光の輪が出現し、これができてしまうと、いくら相手[illegible]

エミリオおすすめコンボ

弱→強→シャイニングアロー

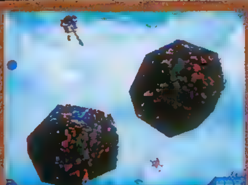
リスクが少なく安心して撃てるのは、弱→強→シャイニングアローだ。スキも小さい。

アークエンゼル



広い範囲に光を放射する超能力[illegible]、出したあとレバーを左右に入れることによって、光の方向を少しだけ[illegible]

メテオハンマー



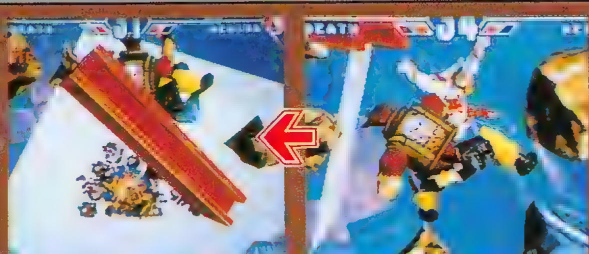
[illegible]

グラビティーブリット



[illegible]

メテオブッチャー



[illegible]

ガデス



ついにサイキック界にもコマンド投げを持つキャラが登場！

担当：RED

超能力技名	コマンド	消費	方向
グラビティーブリット	㊨or➡➡+㊨	30%	選択
メテオハンマー	⬅➡+㊧	30%	
アステロイドベルト	レバー半回転+㊨	70%	
※【追加】サテライトフォール	レバー半回転+㊨	0%	
※【追加】サテライトフォール	レバー半回転+㊧㊨	0%	
メテオブッチャー	レバー1回転+㊧	70%	
シェービングウォール	⬅➡➡+㊧	60%	
グラビティー∞	⬅➡➡+㊨	90%	

刹那（せつな）



闇

とにもかくにもダガーが強力。
これをメインに雲を布石にして、
闇に閉ざして…面白すぎる。
担当：MVP

超能力技名	コマンド	消費	方向
ダークサイドソウル	㊟or➡➡+㊟	30%	選択
ダークウェッジ	⬅➡+(弱)	40%	
ミラーズコフィン	⬅➡+(強)	50%	
ネガティブドレイン	➡➡+(弱)	45%	
ダガーズシャドウ	レバー半回転+(弱)	40%	選択
ブラックサン	レバー半回転+(強)	70%	選択
シェイディークラウド	⬅➡➡+(弱)	40%	
ザ・ダークネス	⬅➡➡+(強)	100%	

ダガーズシャドウ



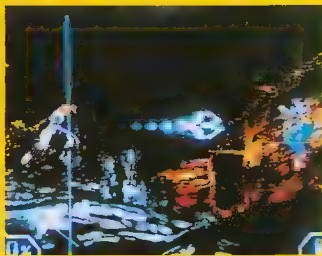
短剣を左手側から順に発射することの技は、スキ、ダメージ、スピード、どれを取っても一級品で、しかも押しっぱなしで本数を増やすと最高11本にもなる。

ミラーズコフィン



相手の左右から棺が迫ってきて、閉じ込めた相手に杭を打ちつける。スキは大きいが、反応して左右にダッシュしたらしめたもの。奇襲に使えそうだ。

ダークサイドソウル



尻尾の長いコウモリのような弾を出すこの技は、弾速が結構遅いのが特徴で、牽制、攻めにおいて重宝する。

ブラックサン



ヒットすると、相手を吹き飛ばす効果を持つ暗黒の太陽を撃ち出す。攻撃判定が非常に大きく、弾速も速いので相手にヒットさせやすい。

ネガティブドレイン



コマンド投げであるこの技は、相手の体力を吸い取り、自らの体力に変換する効果があるので常に狙っていきたい。自分がピンチのときに頼りたい技だ。

ダークウェッジ



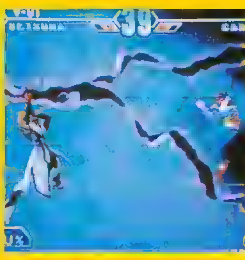
相手がいたところを交点とする軌道で、自らの後方から2本の槍を撃ち出す。弾速が速くスキも少ないので、遠距離の反撃にもってこい。

刹那おすすめコンボ

弱→強→ダガーズシャドウ

キャンセルでつながるのはこの技だけで、ダガーの当たった本数でダメージが変化する。

ザ・ダークネス



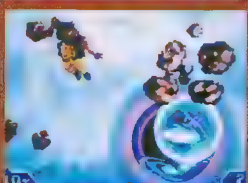
画面を真っ暗にして相手のサイコゲージ回復を無効化させる。そして自分のダッシュ中は闇に溶け込んで見えなくなるのだ。今から戦略を練っていきたい技。

シェイディークラウド



相手に向かう性質のある暗黒雲。攻撃力はないが、相手が触れるとサイコゲージをみるみる減らす効果がある。とりあえず常に漂わせておくべきだろう。

グラビティー∞



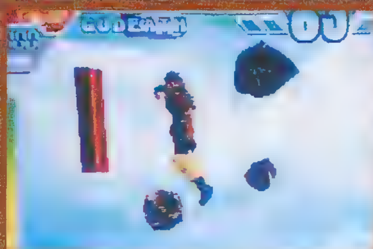
結界内にブラックホールを発生させ、敵を吸い込む技。吸い込まれて飛んでいく岩が、敵にダメージを与える。当然、ガデス自身は重力の影響を受けない。

シェービングウォール



これも投げ扱いの技で、捕まえた敵の顔面を地面にこすりつけてダメージを与える。とても[illegible]な技。コマンド入力後、[illegible]

【追加】アステロイドベルト



重力で持ち上げた岩や鉄骨などの物体を、自分の周囲に纏う技。[illegible]た物体に攻撃力があり、敵は[illegible]

サテライトフォール



●1発だけ発射
[illegible]った物体を、1発だけ[illegible]落とす技。前作における[illegible]いサイコ[illegible]の同じ技と比べると、弾速が[illegible]くなっている。[illegible]

●全弾一斉発射
[illegible]った物体は1発ずつ発射する以外に、全弾同時に発射[illegible]できる。

ガデスおすすめコンボ

弱→強→シェービングウォール

シェービングウォールの代わりに、メテオハンマーでも良いだろう。

サイキック初心者必見！

即戦力システム講座

ディフェンステクニックとオフェンステクニックの両方をバランス良く身に付けていこう。どちらが欠けても生き残れないぞ！

担当：RED

2012 PSYCHIC FORCE 2012 360° ALL RANGE BATTLE

殴られたら、回避バリア！

今回、各キャラのページで紹介してあるような、殴り(コンボ)→キャンセル超能力技といった連続技は、回避バリアを使うことによって、超能力技部分をガードすることが可能だ。

回避バリアは、相手の攻撃をくらって**ふっ飛ばされてしまったときにのみ発動できる**バリアガードの一種。通常のバリアガードとは違い、黄色のバリアが発生する。

入力は簡単。例えば、相手が弱→強→キャンセル超能力技を仕掛けてきたとしよう。この場合、自分のキャラは2発目の強攻撃をくらった時点でふっ飛ぶので、ここでレバーを左右に入力してガードボタンを押せば、回避バリアが発生して、その後にくる超能力技を防いでくれる。

入力はかなりテキトーでもOKで、相手に殴られたら、「レバーを左右にガチャガチャ入れながらガードボタンを連打」でも出る。まずは、この入力方法を試してみるのがオススメだ。

注意したいのは、**回避バリアは、残りPSYゲージが50%以上ないと発動できない**ということ。また、回避バリアの入力がきちんとできていても、**自分のすぐ後ろに結界の内壁があるような状況では、回避バリアの発生が間に合わず**に、結界の内壁に叩きつけられたところに超能力技をくらってしまう場合もある（回避不能）のだ。



敵に殴られたら、回避バリアを入力しよう。



回避バリア発生！連続になる超能力技でも防げるぞ。

PSYインパルス

敵の攻撃で吹き飛ばされて結界の**内壁に叩きつけられたときや、そこに追い打ちをくらってダウンしてしまったとき**には、**PSYインパルス**を出してみよう。

出し方は簡単。前記のような、キャラが操作不能な状態になっているときに、弱または強の攻撃ボタンを連打するだけだ。ただしこの技も、**残りPSYゲージが25%以上ないと出せない**ので注意しよう。

PSYインパルス発生時には無敵時間があり、攻撃範囲も大きいので、敵が追い打ちを狙って接近してくるところを返り討ちにできる。

もちろん、このような起き上がり時には、ガードボタンを押しながらレバーをグルグル回していれば、起き上がった瞬間にバリアガードを発生させることができる。これで安全な起き上がり方なのだが、2012にはバリアブレイクもあるし、バリアガードを解く瞬間を狙われることも考えられる。

2012ではとりあえず、**起き上がり時に敵が近くをうろうろしている**ようなら、PSYインパルスを使ったほうが良さそうだ。



壁ダウンさせられた！攻撃ボタンを連打しろ！



PSYインパルス発生！近づいてきた敵を吹っ飛ばすぞ。

ノーマルショットについて

敵との間合いが離れているときに弱攻撃ボタンを押すと出る「ノーマルショット」は、超能力技の飛び道具と大きく違う点が2つある。

まず、超能力技の飛び道具をノーマルガードしてしまうと、削りダメージを受けたり、吹き飛ばされてしまうのに対し、**ノーマルショットはノーマルガードで完全防御できる。**

また、**ノーマルショットはクイックダッシュでスリ抜けることができる。**

ここで注意したいのは、2012では、**強ボタンで出る飛び道具は、ノーマルショットではなく超能力技扱いとなっている**、ということ。当然、クイックダッシュで抜けたり、ノーマルガードで完全に防ぐことはできない。

今回は各キャラの弱ショットの写真を載せておくので、「あのキャラのあの飛び道具はノーマルショット？超能力技？どっちだっけ？」なんてときに確認してみよう。

各キャラノーマルショット一覧



①表紙は、逢坂浩司先生描き下ろしイラストだ！　②久々の「設定資料集コーナー」は、PF2012！
③非売品設定資料集、ポスター、ビデオなど、PF2012グッズプレゼントの嵐！　4???

お楽しみに！

緊急ニュース!

6月27日(土) ㋘屋大阪上六店にて

サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

タイトーオフィシャルイベント開催決定!

関西地区の皆さんに朗報です。この度、㋘屋大阪上六店の開業5周年を記念して、「サイキックフォース2012」のイベントを、6月27日（土）午後2時より開催することが決定しました。

イベントの内容は、

- 「PF2012」秘蔵ビデオ公開
- トークショー
- ミニゲーム大会
- 非売品プレゼント大抽選会

と、盛り沢山。ゲストには、サイキックのイベントの司会でおなじみの、タイトー白丸さんをお招きし、ゲーム発売後初のオフィシャルイベントになることは間違いありません。

関西地区のサイキックファンの皆さん、心よりお待ちしています！

サイキック2012グッズ買ってプレゼント大抽選会に参加しよう!

6月13日（土）～27日（土）の期間に、㋘屋大阪上六店にて、

- サイキックフォース2012テレカ
- プチカラットテレカorマウスパッド（6／19発売）
- サイキックフォース2012ポスター（6／26発売予定）
- 「ZUNTATA」レコードのCDすべて

以上の商品を購入していただいた方は、イベントのメインアトラクションとなる「プレゼント大抽選会」に参加することができます。

タイトーさん提供なので、2012非売品グッズの大放出になること間違いありません。当日は抽選券片手に、大いに盛り上がりましょう。

コンボのタイプとキャンセル

多くの格闘ゲームでは、通常技を相手に当ててから、素早く必殺技を入力することにより、その通常技の戻りの動作をなくして（キャンセルして）スキなく必殺技を出すことができる。これによって、通常技キャンセル→必殺技、というのが連続技になるケースが多いわけだが、サイキックフォースの世界でもこれと同様に、打撃技→キャンセル超能力技とすることによって、連続技を作ることができる。

ただ、サイキックフォースがちょっと変わっているのは、**キャンセルできる技が、特定のコンボの最後の打撃技だけに限られている**、ということろ。

具体的には各キャラのコンボ表を見てほしい。例えばマイトだったら軽量級なので、コンボは…、

Ⓐ弱→弱→弱→弱
Ⓑ弱→強→超能力技
Ⓒ弱→強→弱→超能力技
Ⓓ弱→弱→強→超能力技

と、この4タイプのバリエーションを持っていて、**キャンセルがかかるのは、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓのコンボの最後の打撃技だけ**、ということになる。

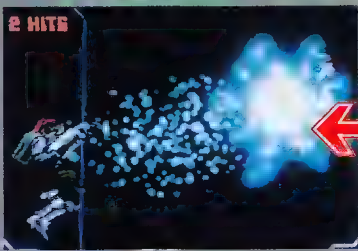
ここで注意してほしいのは、弱→強とコンボをつないだ場合の強攻撃はキャンセルできるが、単発で出した強攻撃は、キャンセルできない、ということ。**弱→強というコンボの強攻撃と、単発で出した強攻撃は別ものだと考えよう。**

これが、いわゆるサイキックフォース2012独特の、コンボとキャンセルのシステムなのだ。

タイプ別コンボの違い

階級	キャラ	タイプ	コンボ
軽量級	マイト、バティー、ウェンディー、エミリオ、玄信	A	弱 弱 弱 弱
		B	弱 強 超
		C	弱 強 弱 超
		D	弱 弱 強 超
中量級	カルロ、レジーナ、刹那	A	弱 弱 弱
		B	弱 強 超
		C	弱 弱 強 超
重量級	ゲイツ、ガデス	A	弱 弱
		B	強 超
		C	弱 強 超
		D	弱 強 強


重量級だけは、単発の強攻撃をキャンセルして…



超能力技を出せる。

回避バリアとバリアブレイク

今回のキャラ別のページで紹介されているような弱→強→キャンセル超能力技というような連続技は、相手が無抵抗なら問題なくつながるわけだが、上級者相手の場合は、回避バリアで防がれてしまい、超能力技の部分までは入らないことが多いだろう。

前作でも、回避バリアを出されることを前提とした攻め手はいろいろあったが、2012では**バリアブレイクで回避バリアを破壊する**、というのが1つの攻め手となりそうだ。

弱→強のコンボで相手を吹っ飛ばしたら、クイックダッシュで追いかけてバリアブレイクを出せば、敵が回避バリアを出しているところを攻撃できる、というシナリオが思い浮かぶ。

ただし、コンボをくらっている側は、**このバリアブレイクを読んだら、これを通常ガードしてから反撃**、ということも可能。ここは読み合いだ。

クイックダッシュからバリアブレイクを出すときは、通常の打撃技で殴りかかる場合よりも少し早く技を出すようにしよう。

敵との間合いが近すぎると（バリアブレイクを出すのが遅いと）、バリアブレイクを出そうとしているのに、回避バリアに弾かれてしまった、ということになりがちなので要注意だ。

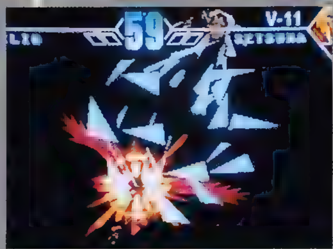


弱攻撃で敵を捕らえた。まずはコンボへつなげ…、



弱→強で敵はふっ飛ぶ。回避バリアと読んだら…、


クイックダッシュで追いかけて、



バリアブレイク！してやったり。

次号予告! 次号のPF2012は、豪華4大特典付きだ!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM

オラトリオ・タングラム



前作と同じ感覚でも十分に楽しんでいけるオラタンだが、それだけではあまりにもったいない。新たに加わった要素を使いこなせば、戦術の幅が広がることはもちろん、対戦の楽しさが倍増することも間違いないのだ。

というわけで、今回はオラタンからの新要素、あるいはオラタンで変化した要素を中心に構成してみた。

キャラ別では、今回初となる全キャラの左ターボショットを取り上げ、右ターボも合わせた全ターボショットの有効な使い方から、近接武器の性能、活用法までを攻略。システム部では、前作から大きく変わったキャンセルシステムを特集した。どちらも対戦で大きな役割を担う部分だけに、見逃せないぞ！

もはや必須のテクニック

担当：ちゃっきー

TECHNICAL CANCELLATION

オラタンにおいて、キャンセルのテクニックは、もはや必要不可欠なものになりつつある。

前作でも数多くが存在していたキャンセルテクニック。かたちこそ違え、このオラタンにも多数のテクニックがある。武器の発生や硬化をキャンセルすることによって、スムーズな連携を繰り出す、あるいはリスクを減らして相手の弾を避ける。この技術を知っておかなければ、オラタンの対戦は進化しないといっても過言ではない。

すでにかなりのテクニックが実戦投入されている中、「あの人がやっているアレ、どうやるんだろう」という疑問を持っている人も多いと思う。そんな疑問に答える意味でも、ここで重要テクニックをまとめて紹介していこう。

通常ショットのキャンセル

もっとも基本のキャンセル法といえるものが、通常の立ちショットキャンセル。ジャンプ、ダッシュはもちろん、レバーを入れるだけ、つまり〝歩き〟というごく自然な行動でもキャンセルできるため、特に意識するまでもなく〝立ちショットのあとはすぐに動ける〟という感覚で使っている人も多いだろう。

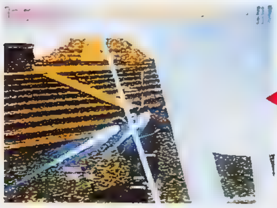
ダブルロックオン時には、これらキャンセルの選択肢にクイックステップ、クイックステップ近接が加わり、さらにバリエーションが豊富になる。これらはすべて、対戦時に密接に関わってくる。

中でも注目なのが、歩きによるキャンセル。オラタンで初めて加わったものだけに、おおいに活用していきたいところだ。歩きでキャンセルというと難しそうにも聞こえるが、レバーのどちらか1本を左か右に倒すだけでOKなので、なんら難しいことはない。

テムジンならばビームソード→ボム、ストライカーならばナパーム→右ターボグレネードなどが連携の代表例。スキなく連携させていこう。

そして、通常ショットとほぼ同じ扱いになっているのが左ターボショット。これまた歩き、ダッシュ、ジャンプ、ダブルロックオン時のクイックステップ（近接）でキャンセルが効くほか、しゃがみ左ターボショット後もジャンプ以外でキャンセルすることが可能になっている。

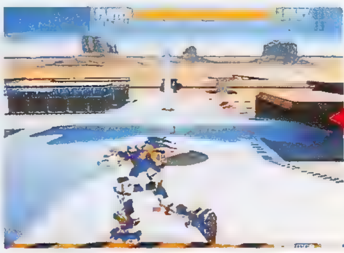
ただ、当然のごとく例外もある。代表的なものといえば、ライデンのレーザー（ダッシュのみキャンセル可能）、ドルドレイの通常武器全般（キャンセル不可能）など。自キャラの武器の性質をしっかり覚えておこう。



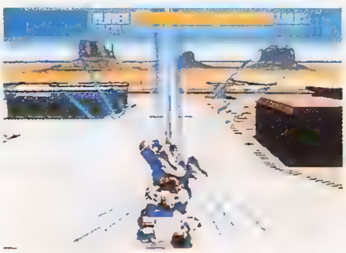
もちろん、ダッシュでもキャンセル可能。ナパーム→前ダッシュとか。



通常の立ちショットは、あらゆる方法でキャンセルすることが可能だ。



どちらかのレバーを左か右に一瞬入れ、すぐさま次の攻撃へ。

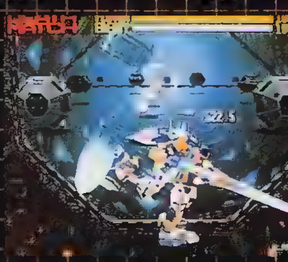


例外はあるが、左ターボショットも通常ショットとほぼ同じ。

よく見る応用例 立ち武器の連射法

有名なテムジンのビームライフル連射も、立ちショットキャンセルの応用例のひとつとなる。先程紹介したとおり、立ち武器を歩きでキャンセルするところがポイント。作業内容は、立ちビームライフル・どちらかのレバーを左or右に倒す・レバーニュートラル・立ちビームライフル……となる。ビームライフルはゲージの回復が早いため、延々と繰り返すことができるわけだ。

サイファーのダガー（左武器）も、2本だけ出してキャンセルすればゲージが減らないので、これも無限連射可能。しかし右側の2本のみとなるため、実用度はイマイチ。



ビームライフル連射は有名。それほど大きな効果は持たないが

ダッシュ攻撃の硬化をキャンセルせよ!

ダッシュ攻撃の硬化をキャンセルすることは、もはや必須のテクニックとなりつつある。対戦でもっとも狙われやすいポイントとなるだけに、その重要度は高い。

ひとつは、ジャンプによるキャンセル。これは前作と同じだが、空中ダッシュが可能になったオラタンでは、その実用性もグッと上がっている。

ダッシュ攻撃の硬直を狙った攻撃がきてもあきらめず、ダッシュ攻撃が終わった瞬間にジャンプを入力、即座に横ダッシュして回避しよう。これですべて回避可能、というわけではないが、普通に硬化が終わるのを待つよりはマシな結果になるはずだ。

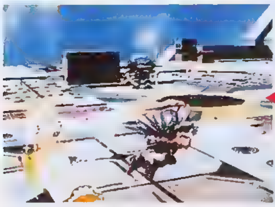
そしてもうひとつが、しゃがみ撃ちによるキャンセル。前作でいえば、センターウェポンによる硬化キャンセルにあたるものと思ってもらえればいいだろう。

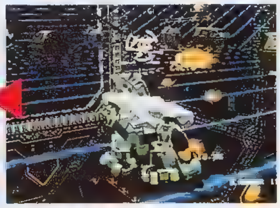
これも、ダッシュ攻撃が終わった瞬間に入力する。硬直になるタイミングをしっかり覚えておこう。当然のごとく、早くできればできるほど実用度が上がっていく。

このしゃがみ撃ちには、左ターボショットを使うのが一般的。先程も触れたとおり、しゃがみ左ターボショット自体が歩きやダッシュでキャンセルできるため、即座に次の行動に移れるからだ。

発生が早いものや、相殺性能の高い武器が特に使いやすい。ダッシュ攻撃の硬化を狙った攻撃を消し、こちらはすぐに動ける、というのが理想型。キャンセルに使う武器も1種類のみに限定してしまうようなことはせず、自キャラのしゃがみ撃ちの性能を考え、状況に合わせたものを使い分けられるようになりたい。


ダッシュ攻撃の硬化を狙われた！こんなときは、すかさずジャンプし…、


低空ダッシュで回避。これですべて避けられるというわけではないが…。


ダッシュ攻撃の硬化はしゃがみショットでもキャンセルすることが可能。


しゃがみ左ターボショットにしておけば、すぐさま次の行動に移れる。

近接武器のキャンセル

近接攻撃のキャンセルについては、前号の近接ページでも触れているが、ここでもう一度まとめてみよう。

通常立ち近接、及びターボ近接の発生前は、さまざまな行動でキャンセルが可能。近接攻撃自体の踏み込みを生かして相手との距離を詰めてからのキャンセルや、バリエーションを増やすための連携2発目キャンセルなどが代表的な使い方となる。

また、あまり目立たないが攻撃発生後の硬直をキャンセルすることも重要。センターウェポンやガードリバーサルのような連携のない武器も、発生後にジャンプなどで硬直を少なくすることができる。

注意してほしいのは、キャンセルのタイミングが武器によって大きく違うこと。バルバドスの右近接やドルドレイのセンター近接などのように、攻撃発生が終わったのとほぼ同時にキャンセルできるものもある。各武器のキャンセルタイミングをしっかり覚えておくことも大切だ。


センターウエポンなど、連携のない近接武器をガードされてしまっても、


硬化をジャンプやクイックステップでキャンセルすれば、リスクも軽減。

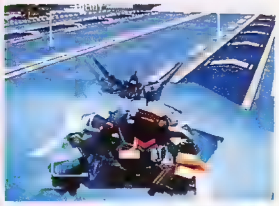
近接武器キャンセル表

	立ち(ターボ)近接	しゃがみ近接	クイックステップ(〜近接)	ジャンプ(〜近接)	ダッシュ	ガード
立ち近接(発生前)	×	○	○	○	○	○
ターボ近接(発生前)	×	○	○	○	○	○
しゃがみ近接(発生前)	○	×	○	×	○	×
立ち近接(発生後)	×	○	○	○	○	×
ガードリバーサル(発生後)	×	×	○	○	○	×

通常ショットから近接武器へのキャンセル

ショットから近接武器へのキャンセル法則は、立ちor歩きショットからは立ち近接かターボ近接、しゃがみ(〜移動)ショットからはしゃがみ近接となる。しかし、このときの近接武器は、普段あるはずの踏み込みがなかったり、連携に派生できなかったりと、通常時の近接と少し雰囲気が違うことに注意しよう。

また、武器によっては横方向へ移動しながらのショットでVRが横を向いてしまい、キャンセルの近接武器もそのまま横方向に出てしまう場合がある。こんなときは前、または後ろ方向への移動ショットにし、VRの向きをしっかり前に向けておく必要がある。


あさっての方向を向いて近接武器が出てしまうこともある。注意すべし。

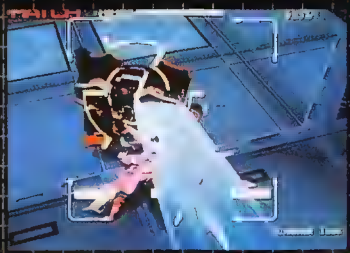
近接ショットと合わせて…

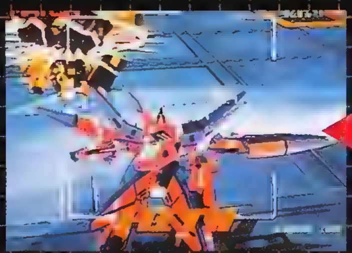
もちろん、この通常ショット→近接武器というキャンセル法は、前号で紹介した"近接状態の通常ショット(左ターボを押しながら歩きorしゃがみ移動ショット)"と合わせて使うこともできる。

これを使えば、密着状態からショット→近接武器という連携も可能。一定以上のダメージを持つ武器ならば、相手のガードを解くことができるため、さらに効果が高い。

サイファーのホーミングビーム→近接武器などは、強力な連携例のひとつ。理論上はガードすることも可能だが、限りなく連続技に近い。

ただし、この場合もVRの向きには注意。有名なバトラーの近接しびれ竜巻後なども、キャンセルで近接武器につなぐ場合、前後のしゃがみ移動で出しておく必要がある。


左ターボを押したまま、歩き+センターでホーミングビーム→


さらにキャンセルで近接武器。限りなく連続技に近い連携となる。

テムジン

左ターボショットを使おう

担当：SHO

左のターボショットと、近接攻撃を中心に考えていこう。

テムジンの左ターボショットは右ターボショットと比べると使用頻度が高い。

というのも、どれも特徴があり、使えば有効なものが多いのだ。そこで、今回は左ターボショットの特徴とその活用法を紹介したいと思う。

左ターボ＋ライトウェポン

ビームライフルがビームバルカンのようになるのが左T＋ライトWのターボショット。特徴として、攻撃力は低いのだが弾速が非常に速いということと、相手の弾を打ち消すということ。さらにヒットするとダウンさせやすいということが上げられる。

特に相手の弾を打ち消す能力はかなり高く、打ち消しで相殺するのではなく、相手の弾を打ち消しながらさらに相手の方向に進んでいくという優れもの。

また、中間距離から近接距離で戦いたいテムジンにとって、相手をダウンさせるということは近寄ることのできる手段であり、重要なことの一つだ。

通常としゃがみの違いは、通常よりもしゃがみからのほうが射程もホーミング性能も高いということ。

射程に関しては意外と重要で、通常だと200ぐらいだが、しゃがみだと320ぐらいまで射程が伸びるのだ。

出し方が多少難しいが、ダッシュ攻撃の硬直もキャンセルできるのでぜひともしゃがみ左ターボショットは覚えてほしい攻撃方法の一つだ。

左ターボ＋センターウェポン

横に飛んで行くビームウェーブとは違い、縦に飛んで行くのが左T＋センターWのターボショットだ。

このターボショットの特徴は、相手の攻撃を打ち消す能力があるということと、攻撃後の硬直時間が短いということだ。

特に、攻撃後の硬直時間が非常に短いため、ウェーブを撃ってからすぐに次の行動に移行できるという点は見逃せないところだ。

しゃがみで出した場合は通常よりも射程が長く、ホーミング性能が高いが、入力が難しいので確実に出せるようになるには多少の練習が必要となる。

相手をダウンさせる能力にも多少長けているため、相手が軽量級ならばダウンを奪うことも可能。うまく攻撃連携に組み込ませていけば有効な手段となるだろう。

左ターボ＋レフトウェポン

ボムであるレフトウェポンのターボショットは通常としゃがみ状態では形状、性質ともに異なったものになっている。

通常の左T＋レフトWの場合、地面を転がりながら進んでいくというもので、障害物や敵に当たると爆発するようになっている。

地面を一直線に転がっていくためホーミング性能はほとんどなく、動いている相手に当てるのはほぼ不可能に近い。しかし、V・アーマーを削る能力があるため、追い打ちなどに使いたい。

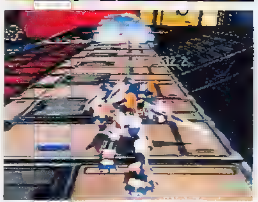
しゃがみからのターボショットはバウンドしながら相手に向かっていくボムで非常にホーミング性能が高いのが特徴だ。

また、V・アーマーを削る能力は通常時と同様なので、重量級が相手のときに攻撃連携に組み込ませれば有効な手段となる。

テムジンの左ターボショットは意外と重要なものが多く、うまく使いこなせればかなり強い攻撃連携が可能だ。

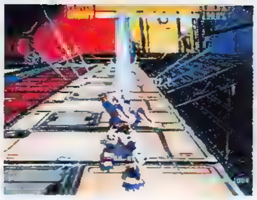
通常

左ターボ＋Lウェポン



地面を這うボムは追い打ちなどに使いたい。

左ターボ＋Cウェポン



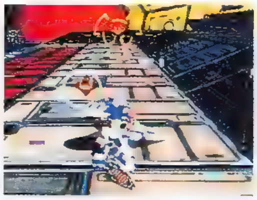
攻撃後の硬直時間が非常に短い。

左ターボ＋Rウェポン

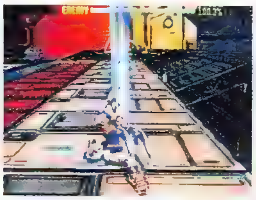


射程は短いが、相手をダウンさせるときには有効。

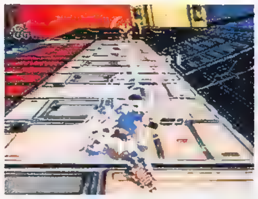
しゃがみ



バウンドボムはホーミング性能が非常に高い。



多少射程が伸び、ホーミング性能が上がる。



ダッシュ攻撃後の硬直を消すにはこれ。

近接攻撃

テムジンの代名詞ともいえるビームソード。

長いビームソードだけに、リーチがあり、リーチだけなら他のバーチャロイドの近接武器をはるかに凌駕している。クイックステップ近接のリーチの長さなどは驚異的といえるだろう。

基本的に長い獲物を振り回すため、攻撃発生時間が遅いのだが、攻撃の範囲はかなり広いという特徴をもっている。

また、振り回すだけではなく、突いたりすることもできるので近接攻撃は充実しているといっていいだろう。

レフト近接〈60〉

グラフィック、攻撃範囲はセンター近接と変わらないのだが、威力の面で多少劣る。だが、センター近接とは違い、コンビネーション攻撃ができるという特徴をもっている。キャンセル行動を使いながら近接時にうまく使いたい。

センター近接〈100〉

ビームソードで相手を斬るという純粋な攻撃であるセンター近接。

威力は非常に高いのだが、攻撃がヒットするまでに時間がかかるため、イマイチ使い勝手が悪い。

しかし、攻撃範囲が後ろのほうまであるという特徴もある。

ライト近接〈70〉

ライトトリガーは斬る動作ではなく、突く動作になる。これは攻撃発生時間が斬るときよりも速いため、実戦向きの近接武器をいえる。

相手の近接攻撃をガードした後や、一瞬のスキをつくときには、ライトトリガーで攻撃するのが望ましい。

ジャンプ近接

テムジンの場合、ライト、レフト、センター全てのトリガーを押してもジャンプ近接は出せるようになっている。形状は全て同じなので、出しやすい方法で入力するといい。

クイックステップで相手を撹乱したあと、たまに使うと有効だ。

ターボ近接

テムジンのターボ近接はどれも威力の高いものばかりだが、ライトターボ近接とセンターターボ近接は攻撃発生が遅いので、使うならばレフトターボ近接にしたい。ガードされてもダウンを奪えるので、ガードを多用する相手にはうまく使いたい。

ガードリバーサル

ガード状態から出すことのできる近接攻撃のことだが、このときテムジンが出すことのできる近接攻撃はライト近接とレフト近接のみで、センター近接はガード状態からは出すことができない。ガードリバーサルにはライト近接の突きがオススメ。

※表記上、ライトウェポンはRW、レフトウェポンはLT、センターウェポンはCW、レフトターボはLT、ライトターボはRTと略されている場合があります。
また、各近接攻撃横の〈〉内の数値は近接武器使用可能距離を表しています。

電磁ネットワイヤー作戦

担当：スー

ライデン

左ターボショットのなかでも、特に重要なのがネットの使い方だ。

右を"剛"とするならば、左は"柔"

ライデンの左ターボショットは、ライトウェポン以外の攻撃が、見た目、効果とも大幅に変化する。

LT+RWは、小さくなった小型バズーカ弾を3~4連射する。ダメージはかなり低いが、ヒットさせると、まず敵機をダウンさせることができる。また弾頭、爆風ともに敵弾を消す効果も強い。

しゃがみLT+RWを、ダッシュ攻撃硬直のキャンセルに使うといいだろう。

LT+CWはレーザーをネット状に展開。一定時間フィールドに残る。敵機を正面にロックオンしている場合は、敵機を囲むような形になる。レーザーといっても、ダメージはなく、敵機が触れるとシビれて操作不能にできる。空中にいる敵機に、直接ヒットさせれば、落下後に、もう一度ヒットする場合もある。

撃った直後にキャンセルをかけて、前ダッシュスライディングRWや、ネットがヒットして距離が近くならば、直接近接攻撃も狙える。RT+RW、LWをバラまいて静観も手だ。ゲージが貯まったならば、ネットが残っている間に、ハーフキャンセルのレーザーで狙い撃ちしてもイイ。

ネットがヒットしていても、相手はレバガチャで早く抜けることができるので、素早い判断力が必要となる。この攻撃は、敵機の機種を選ばず有効なので、ドンドン撃とう。

LT+LWは、雷状のエフェクトがついた、青い球状のボムをかなり近い位置に投げる。ダメージも低く、あまり使う機会もないだろう。

しかし、しゃがみLT+LWにすると、多少の弾消し効果がある。ダウンさせられた後、敵機が接近してきて、近接行動に移りそうな場合に、起き上がりの無敵時間を利用して、しゃがみで撃つ。そして、ボムの方向へダッシュして、やり過ごす戦法もある。

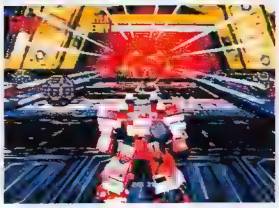
通常

左ターボ+Lウェポン



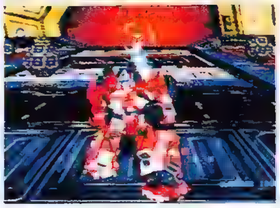
近接時なら役立つかも。ダメージは微々たるものだが…。消費量75%。

左ターボ+Cウェポン



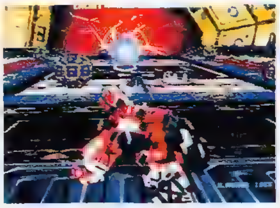
使える電磁ネットレーザー。ハーフキャンセルも重要だ。消費量85%。

左ターボ+Rウェポン

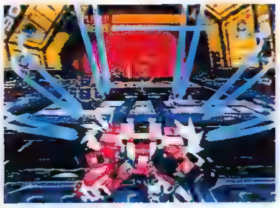


ダウンさせる能力が高く、敵弾を防ぐ効果も高い。ゲージ消費量80%。

しゃがみ



消費量が10%増える分、弾消し効果が追加される。バリアーがわりに。



敵機が正面にいたならば、ダッシュ攻撃の硬直で使おう。消費量85%。



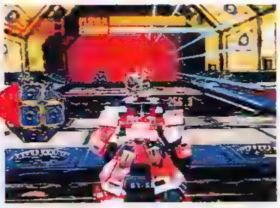
しゃがみだと途中で爆発し、爆風にも弾消し効果がある。消費量85%。

ハーフキャンセル+ターボショット

CW発射時に、どちらか片方のトリガーを放すことによってできる、ハーフキャンセル。レーザーならば、両トリガーを引いた直後、左トリガーを放すと右肩、右トリガーを放すと左肩のみレーザーを発射し、ゲージ消費も半分。

これをLT+CWの電磁ネットレーザーでやると、半円で展開される。この半分電磁ネットレーザーを使う、いい戦法がある。

まず敵機を中心にロックして、どちらかの半分電磁ネットレーザーを撃つ。その直後、ネットの方向に斜め前ダッシュをし、一度ジャンプキャンセルをして、相手を画面の中央に入れる。そこで、初めにネットを撃った肩と逆の肩からネットを撃つ。すると、敵機をネットで囲めるはずだ。初めは操作が慣れないだろうが、必ずマスターしてほしい。



まずは、このようにハーフキャンセルで、電磁ネットレーザーを発射し、



ネット方向にダッシュ後、もう一度ハーフキャンセル。こんな形になる。

近接攻撃

ライデンの近接攻撃は、ダブルロックオンできる距離が、かなり短いものの、発生が速く、威力も高いものが多い。そのダブルロックオン距離の短さゆえに、近接戦闘中にダブルロックオンがハズれてしまうこともよくある。このときは、すかさずCWのレーザーを、ブチ当てることができるのが、ライデンの近接戦闘での強みだ。

クイックステップ斬りは、発生が遅いので、できるだけ自分から仕掛けずに、キッチリガードしてからの反撃を狙ったほうが確実で、高いダメージを奪える場合が多い。

レフト近接〈70〉

前作で、トップクラスの発生速度だったショルダータックルは、今作も健在。ライデンの近接攻撃の中で、ロックオン距離がもっとも長いので、近接攻撃に移る場合は迷わずコレにしよう。左→左と左→右のコンビネーションがあり、左→左が使える。

センター近接〈35〉

前作のライデンは、近接時でも両トリガー同時押しすれば、レーザーが発射可能だったが、今回は電撃がでる。ロックオン距離は短いものの、発生が速く、広範囲に広がるので、クイックステップをツブすこともしばしば。ダメージも高い。

ライト近接〈65〉

バズーカを右から左に振って、直接殴る。発生が速く、ダメージもそこそこ。ライデンの近接攻撃のなかでは、ロックオン距離も長く、自体のリーチも長い。コンビネーションは、右→左と、右→右があり、右→右のほうがスキが小さい。

ジャンプ近接

ライデンのジャンプ近接は2種類。右トリガーは、バズーカを上からたたきつける。両トリガー同時は、なんとヒッププレスだ。重量級だからかは分からないが、威力も高い。しかしリーチがかなり短いので、あまり使わないほうが、無難だろう。

ターボ近接

ライデンのターボ近接は、すべて、近接攻撃の基本のモーションに、一呼吸おいたようなモーションで、あまりかわりばえしない。しかし、センターウェポンの電撃は、驚異的な破壊力を持つので、狙う価値は十分にあるといえよう。

ガードリバーサル

敵機の近接攻撃をガードした直後にトリガーを引くことで、すぐに反撃するガードリバーサル。ライデンの場合は、右トリガーでも左トリガーでも確実に反撃できる。しかし、まれにジャストのタイミングで反撃しても動作が遅れる場合がある。謎。

どれだか分かる？

担当：伊勢猫

フェイ-イェン Kn

実用性の高いレフトターボショットを使ってプレッシャーをかけろ！

レフトターボ（LT）を使ったターボショットはライトターボ（RT）とは違い、ゲージの消費量が少なく、様々な行動でモーションをキャンセルすることが可能。この次の行動へと素早く移行できるレフトターボショットを使っていかない手はない。

レフトターボショットの特徴

LT＋ライトウェポン（RW）のハンドビームは相手に弾かれない誘導弾。感覚的には前作のしゃがみRWに近く、山なりの軌道を描きながら飛んでいく。このため、約150mより内側へと入られてしまうと敵機にヒットしないが、200m以上での牽制として使っていく分には問題ない。

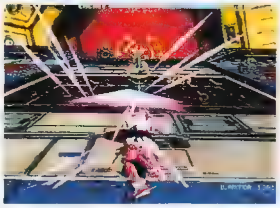
LT＋レフトウェポン（LW）のターボショットについては、立ちで約270m、しゃがみで約290mといった有効射程を持っているものの、弾速が速く普通のLWよりヒットしやすいのが特徴。

しかも、しゃがみLT＋LWはヒット時に敵機を転倒させやすいといった特性を持っているので、射程距離も長いしゃがみLT＋LWを使っていくのがおすすめ。相殺性能の高さを生かして、ダッシュ攻撃後の硬化をキャンセルする手段としてはもちろんのこと、ダブルロックオン状態の近接における選択肢のひとつとして使っていけば、攻撃をクイックステップで回避してから反撃…などといったような使い方も可能。当然、敵機を転倒させた後には、LWやRT＋CWなどのショットを追い打ちとしてヒットさせられるので、忘れずに…。

さて、LT＋センターウェポン（CW）は、ゲージの消費量が少ない正面撃ち出しタイプの♥ビームで、通常CWに比べるとダメージ自体はかなり低いが、歩き動作などでキャンセルすれば連射をすることもできる。また、しゃがみはLT＋LW同様に、ヒットした敵機を転倒させやすい。

左ターボ＋Lウェポン	左ターボ＋Cウェポン	左ターボ＋Rウェポン

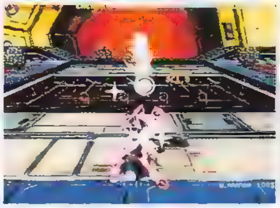
通常



弾速の速いウェーブショットで射程距離が短くなっているので要注意。

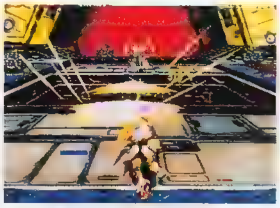


水平に撃ち出すビームでゲージ消費は33、4（26、7）と少ない。

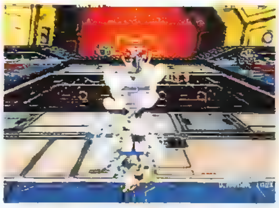


山なりの軌道で誘導性能の高いハンドビームを約50%分連射する。

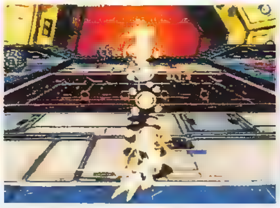
しゃがみ



立ち状態よりも有効射程が長くヒットした敵機をダウンさせやすい。



ジャンプと同様に通常モード時は爆風の発生はないが転倒させやすい。



誘導性能がUPしてくれるが約500mの有効射程で、ゲージ消費が高い。

「スタン」を狙ってみる

ライトターボ（RT）を使ったターボショットは、全般的にショットを撃ち出すまでが遅く、硬化をキャンセルしていくことができないために、LTのターボショットと比べて使える状況は限られてくる。

その中でも意識して使っていきたいのが、相手を行動不能にする「スタン効果」のあるRT＋LWのターボショット。基本的にスタン効果はヒット時に必ず発動してくれる訳ではないため、確実性といった点ではいまひとつともいえるが、うまく発動してくれれば一気に大ダメージを与えられるチャンスともなる。

具体的に狙っていけるポイントとして挙げられるジャンプの着地際がそれ。これであれば比較的ヒットさせやすく、ダブルロックオンしている状態であれば、スタンしている敵機に近接攻撃をヒットさせていくことが可能。スタン中はダウンしない特性を生かして、センター近接を2回ヒットさせられれば一気に5割近いダメージにもなる。

ただし、2発目は一応ガードされることもあり、仮に2発目がヒットしても反撃をされやすいので、センター近接後はクイックステップやジャンプキャンセル→ガードを使って回避していこう。

また、ダブルロックオンできていない場合でもRT＋LWを撃った直後に敵機がスタンすることを前提にして、通常モードであれば先読みのRT＋CW、ハイパーモードであれば立ちCWなどを使ってフォローしていける。

近接攻撃

フェイ-イェンの近接攻撃は軽量級特有の素早さと、リーチの長さを兼ね備えていて高性能なタイプ。これはクイックステップについてもいえることで、移動距離も長いため無理に密着していかなくとも十分に側面や背後へと回り込んでいくことが可能。クイックステップ近接を狙っていく際も、ある程度は距離を置いた状態から出していくほうがリーチの長さを生かしていくことができる。また、ダウン状態へのLWソードによる追い打ちは、見た目以上に出が早いためにダウン回復をしても回避しづらい場面は多い。

レフト近接〈70〉	センター近接〈95〉	ライト近接〈45〉
立ち近接のLWは、基本的にヒットしても敵機をダウンさせることができない。しかし、L→LorL→Rと派生させていくこと考えれば、ヒットした場合でも継続的に攻めていくことができる。しゃがみ近接の下段回し蹴りは判定が狭くていまいち。	もっともダブルロックオン距離が長く、斬りつけるスピードも速いセンター近接は、横→縦の順に2度連続して斬りつける。とはいえ、どちらか一方がヒットしても敵機は基本的にダウンしてしまう。しゃがみ近接については、LWと大差なし。	見た目はLWの逆バージョンで同じようにR→RorR→Lと連携させていくことが可能。ただし、1段目がヒットした段階で敵機をダウンさせてしまう。また、しゃがみ近接は判定が横に広いのでこれを基本として使っていくのがおすすめ。
小ジャンプ近接	**ターボ近接**	**ガードリバーサル**
フェイ-イェンの小ジャンプ近接は、LWとRW、CWともに出すことができるが、基本的にLWとRW、CWのどれでも同一性能の斬り攻撃となる。正面に敵機がいる状態でジャンプの着地際に合わせる以外には、これといった使い所はない。	RTを使ったターボ近接にはLW、CW、RWのそれぞれあるが、どれであってもヒットさせれば、たとえガードしていても敵機を強制的にダウンさせられる。ダメージ的にはRT＋CWがもっとも高く、攻撃判定の広いRT＋LWは追い打ちにもなる。	ガードモーションから出すことができるガードリバーサルは、LWとRWのみでCWに対応した攻撃はない。通常の近接攻撃とは違い、コンビネーションを出すことができないので、基本的にはダウンを奪えるRWを使っていくといい。

天空の覇者

担当：がっちん

サイファー

左ターボを導入すれば少し地上戦が増えるかも。

基本は空中ダッシュ攻撃

サイファーの主力はあくまでも空中ダッシュ攻撃であることは今さら言うまでもない。相手の頭上から撃ち下ろす攻撃は非常に見えにくく、多大なプレッシャーを相手に与える。

とくに、空中ダッシュ攻撃を2回撃てるのはサイファーの特権。やや短めのダッシュ距離も攻撃を使うことによって、少し距離をかせぐことも可能。微妙にずらせば相手もサーチしにくいので、反撃されにくい。

キャンセルと絡める左ターボ

いきなり空中ダッシュ攻撃の話から始まったが、今回のメインはターボショットについて。ではさっそく説明していこう。

まずは左ターボのライトウエポンから。この場合、弾速が非常に遅い弾が発射される。ただ、ホーミング性能は高く相手をダウンさせる能力も高い。歩くだけでキャンセルすることもできるので2、3発撃ったら別な行動に移ろう。

で次はその攻撃をしゃがんだ場合。性能自体の変化はないが、弾速が格段に早くなる。もちろん、使うのであればこちらのほうがベター。

じゃあ、左ターボのセンターウェポン。しゃがみセンターウェポンと同じように4本のレーザーが発射。その後、押しっぱなしにしている片方だけを撃つことも可能。

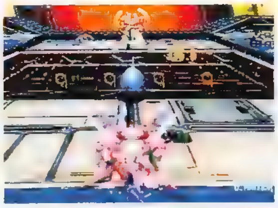
で、しゃがんで撃った場合は水平に1発だけ発射される。やや弾速が遅く当たりにくい。ただ、ヒットすると相手のアーマーを13％ほど削る。

最後は左ターボのレフトウェポン。立ち、しゃがみともに3本のダガーが発射される。もともと弾消し能力が高いダガーだけに、無理に使うことはないが、ゲージの消費を抑えられるので意味はある。

やはり、ダッシュ攻撃の硬直をキャンセルして撃つなら、弾消し能力の高い左ターボレフトウェポンになるだろう。

もちろん、弾消しが目的であればゲージ消費を抑えたいのでターボを加えたほうがいいのはさっき述べた通り。

ただ、空中ダッシュ攻撃が存在する以上、冒頭でも軽く触れたように、あまり地上ダッシュ攻撃は使わない。

	左ターボ＋Lウェポン	左ターボ＋Cウェポン	左ターボ＋Rウェポン
通常			
	3本発射するのでゲージの消費を抑えられる。	障害物をうまく利用して使っていこう。	弾速は遅いがホーミング性能は高い。
しゃがみ			
	地上ダッシュ攻撃後に有効。弾消し目的がいい。	相手のアーマー値を奪う目的で使うのもいい。	しゃがんで使用すれば弾速は早い。

やはり主力は右ターボか

1本のレーザーが発射される右ターボライトウェポンはなかなか使いやすい。発射されるまでの時間も遅くはなく、弾消し能力もそこそこあるからである。

とうぜん使いどころも多く、相手にもよるが開始直後に使ってもいいくらいだ。また、ダウンした相手への追い打ち効果もあるので、チャンスがあればすかさず撃っておくことをオススメする。

ほかに、移動しているとターボショットを撃てないのは周知の事実だが、旋回中であれば問題なく撃てることはできる。1本レーザーのような性質を持ったウェポンは必ずしも相手を狙って撃つ必要はない。相手の移動を先読みして使うほうがいい。障害物を考えつつ相手の移動ルートを狙っていこう。

あと、右ターボセンターウェポンは爆風が巻き起こるので強力。立って使用する場合は、500以上の距離で撃つのがいい。しゃがみは超速のスピードで水平に放たれるので、相手はまず避けられない。ただし、相打ちには注意。

近接攻撃

近接攻撃はハイリスク・ハイリターンのやりとり。装甲が薄めのサイファーは、状況によっては避けたほうがいい。なお、サイファーは近接攻撃で相手のアーマー値を減少させることができるメリットを持っている。たしかに魅力的なシステムではあるのだが。

ほかに、ダッシュ近接攻撃を空中で出すことも可能で、やり方は地上で行う場合と同じ。低空で出せば地上の相手を斬ることもできるし、難しいが追い打ちとして使用することもいちおう可能。決まればカッコイイので狙ってみてもいい。

レフト近接〈60〉

左から右に振りつける。通常はライトトリガーとのコンビネーションで使用するので、単発で使われることはあまりない。

センター近接〈65〉

強力ではあるが振りは早くないので使うのはチョット怖い。斬ったあとのモーションも大きい。しゃがみはガードされないメリットはあるが、さらに斬るまでのモーションが大きい。いずれにせよ、一撃必殺のつもりで使っていこう。

ライト近接〈60〉

最も一般的な近接攻撃なので、サイファーの主力はこれだろう。振る方向は右から左になる。リーチも短くはないので安定している攻撃と言える。とうぜん踏み込む距離が長くなると振りが遅くなってしまうので注意しよう。

ジャンプ近接

ホーミング性能はないが相手の虚をつくことができる。もちろん、はずれたらそれまでのつもりで使っていこう。また、サイファーはジャンプすることが多いので、ほかのキャラよりは相手に警戒されにくいかも。

ターボ近接

サイファーのターボ近接攻撃は蹴り技?になる。ライトトリガーが蹴り上げでレフトトリガーがかかと落とし。ガードされてもダウンを奪えるターボ近接ではあるが、それならばしゃがみ近接攻撃を使用したほうがいいだろう。

ガードリバーサル

とうぜんのように、踏み込むまでの過程がないぶんすぐに斬りつける。通常の近接攻撃よりはガードリバーサルを使っていきたいので、相手との間合いをしっかりと把握したい。斬れそうになかったらさっさとクイックステップでキャンセルしよう。

アファームドB

竜巻地獄へご招待!?

担当：キャサ夫

右よりも戦略性の高い左ターボショットの使い方。斬る気がなくても戦えるぞ。

追い詰めることを考えた武器

右ターボに比べると、威力の低い武器が多い左ターボショット。センターを除いた立ち・しゃがみの左ターボショットは、ヒットしても1%前後のダメージしか与えることができず、この武器を主力に戦うというのは考えもの。

しかし、ヒットすると必ず（キャラの装甲による）と言っていいほどダウンを奪うことができる。これが左ターボショットの特徴になる。

バトラーはダウンを奪ったとき、通常近接（Wトンファー）が追い打ちになるため、装甲の薄いキャラが相手の場合、意外に重要な事項となる。

さて、左ターボショットだが、基本的にバトラーの左ターボショットには〝キャンセル〟がかかると思ってもらいたい。それは立ち・しゃがみのどちらでも言えることだ。

まずは右トリガー。バルカンを連射するのだが、トリガーを押している時間で攻撃の長さ（発射数）が異なる。これは立ち・しゃがみのどちらでも言える。

左トリガーはボム系の攻撃。立ち状態のボムはナパーム系のボムを最高3発まで連射が可能。つまり、1発あたりの攻撃硬化時間はほとんど存在しない。しゃがみは弾道の早いボムが敵まで飛んでいき、爆発。対空用の武器として有効であり、地上でヒットした場合でもダウンを奪うことができる。左ターボショットで一番お薦めできる武器は、なんと言ってもしゃがみセンター。竜巻を発射するのだが、弾速が非常に遅く、さらに連射（キャンセル）が可能。バトラーの竜巻は、基本的にヒットすると痺れさせる効果があるが、しゃがみ左ターボは特別。ヒットしても痺れないようにできている。

そのかわり、Vアーマーを20前後減らす攻撃だ。暇さえあればしゃがみ竜巻…という戦略が有効かと思われる。

左ターボ+Lウェポン



肩から手榴弾のようなものを排出…といった感じ。わりと謎。

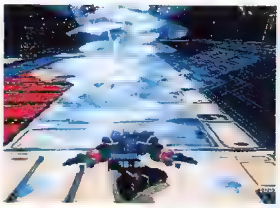


ボムを矢のように発射。対空武器として使う価値あり。

左ターボ+Cウェポン



トンファーブーメランを1発発射。ターボというわりには…。

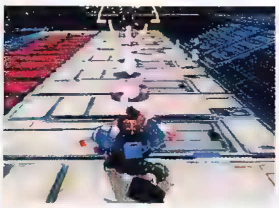


しゃがみ左ターボ竜巻の存在は偉大！早くコマンド練習だ！

左ターボ+Rウェポン



弾道の早い攻撃。装甲の薄いキャラはヒット時ダウン確実。



基本的に立ち状態同様の性質。ボタンを押す長さで攻撃調節可能。

（通常）（しゃがみ）

ダッシュ攻撃をターボショットでキャンセル!?

実際に実戦で活用できるターボショットは、立ちライト（ショット）左（ターボ）・しゃがみライト右・しゃがみレフト右・しゃがみセンター左の4つ。これらを駆使して斬るまでのプロセスを作る。

バトラーは相手を捕らえるという目的がある。そのやり方は2通り…。

ひとつは簡単にダウンを奪えるターボショット（立ちライト左・しゃがみレフト左）でダウンを狙う。で、ダウンしたら追い打ち（通常近接）。ここから起き攻めに転じよう。

もうひとつはしゃがみセンター左の〝竜巻〟これをフルに活用。持続時間（追尾）が長いため、一度回避されても再度狙いをつける竜巻。この攻撃が3発～5発発射していれば、いくら避けが上手な相手でも1発はヒットする。

さらに竜巻（しゃがみ左ターボ）を連射することによって敵の動きも察知可能。一方向から2～3発の竜巻が追尾した場合、相手は追尾される方向に避けることが多い。つまり、そこ狙って逃げるほうに先回りし、斬る（ダッシュ近接）準備も整えておこう。

バトラーに限ってというワケではないが、ダッシュ攻撃を何かしらの行動でキャンセルすることができる。ここで竜巻、またはサッカーボール（しゃがみレフト右）などを駆使していくと、より一層選択肢が増えていくぞ。ちなみにしゃがみ左ターボ系の攻撃は、その左ターボショット自体にもキャンセルが可能なのでまだまだ可能性が…。

近接攻撃

近接攻撃こそアファームド・ザ・バトラーの醍醐味！斬り方（条件有）によっては即死（キャラ限定）をも狙えるほどの必殺技（？）だ。

ダブルロックオンの距離が長く、134・8mまでとなっている。この距離内でセンター（通常近接）を入力すると敵に向かって突進。もちろん、途中のキャンセルも可能となり、センターで間合いを詰めつつといった戦略を立てるというのが基本になる。

やはりバトラーならそれよりも実用的なダッシュ近接も必ずマスターしてもらいたいものだ。

レフト近接〈80〉

ライト同様、連続コマンド入力をすると3発まで攻撃が可能。トンファーによるコンビネーションだが、性質はライトとほぼ同じ。ダウンを奪える条件も同様だ。ライトとレフトでの差はほとんどないので、状況または気分で使い分けるといいかも。

センター近接〈135〉

多少、距離が開いていてもダブルロックオンさえしていれば自動で追尾。そのままダッシュトンファー攻撃を繰り出すことができる。攻撃回数は2回。しかし、1発ヒットするとダウン奪取。再びセンター同時押しをするとダウン相手にヒットする。

ライト近接〈65〉

銃による近接攻撃を最高3発まで出せるコンビネーションになっている。〝間〟で割り込まれることもあるが、決して弱くはない。3発中、2発がヒットするか、3発目のみがヒットすればダウンは確実。近接としては出掛かりが早い部類に入る。

ジャンプ近接

バトラーのジャンプ近接モーションは1種類。分かりやすく説明すると、ジャンプしてからの踵落としになる。戦略性は高いが、いかんせん相手がしゃがみ斬りにくるとヒットしない場合が多い。今一つ信用感が薄れる攻撃だ。

ターボ近接

ライトは上段回し蹴り。センターは昇●拳。レフトはサマーソルトといった攻撃になっている。これといって使い分けに意味はないが、通常近接が当たらない位置（空中）に敵がいた場合、ターボ近接だとヒットすることがある。

ガードリバーサル

ガードモーションをとってから行動を起こすことができるガードリバーサル近接。ライト・レフトのいずれかを出すことができるが、バトラーはレフトをお薦めする。ガードリバーサルは威力があるためコンビネーションになっていないので注意。

突っ走れ!叩きのめせ!!ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

実は結構マニアック

担当：ちゃっきー

アファームドS

単調な闘いに彩りを加えるために、そして一歩上を目指すために…。

幅広い戦術を組み立てる上では、やはりターボショットが必要不可欠。まずは、ミスらず出せるようになることから始めよう。

覚える左ターボ武器は2種類で十分

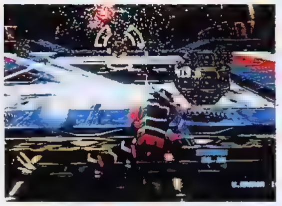
注目してほしい左ターボショット2種のうち、ひとつは相殺能力の高さが特徴となるしゃがみLT+RW。弾速が遅いので通常時はあまり使えないが、ダッシュ攻撃の硬化キャンセルには最適だ。硬化を狙ってきた相手の弾を消してくれる上、自分はすぐに動けるのがいい感じ。ヒット時のダメージは微々たるものだが、ダウンを奪いやすいのも長所のひとつとなっている。

もうひとつは、同じくしゃがみのLT+LW。ダメージが少なく、ダウンを奪いやすいという点は同じだが、弾速が速く攻撃判定もやや広いため、相手にヒットさせる点ではこちらのほうが優秀だ。

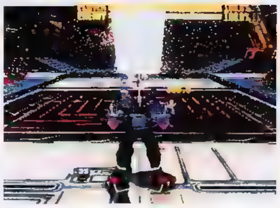
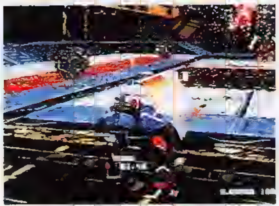
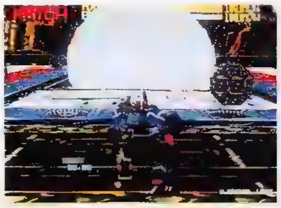
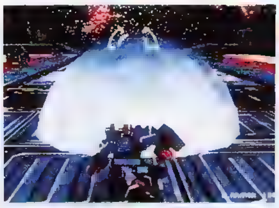
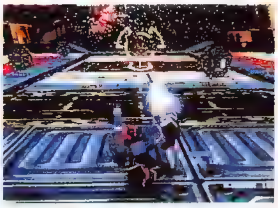
ただ、射出される弾自体の相殺性能はなし。ダッシュ攻撃の硬化キャンセルに使うにしても、相手が正面を向いていないとき（＝攻撃されにくい）を選んで使っていこう。

最後はセンターウェポン。これ自体無理して使うような代物ではないのだが、ハーフショットがちょっと面白い。

LT+CWをハーフショットで出した場合、基本的に性能は変わらずゲージ消費量のみ少なくなるほか、しゃがみの左ハーフショットがその場設置の置きミサイルに、ジャンプからの左ハーフショットは爆発しないのにものすごい爆発音がする謎のミサイルになる。実戦で使えるものではないが、一度試してみては？



ダッシュ攻撃の硬化をキャンセルし、さらにキャンセルで即座に行動可能。

	左ターボ+Lウェポン	左ターボ+Cウェポン	左ターボ+Rウェポン
通常	 肩から発射されるボム。近接戦闘時なら、少しは使いどころがあるかも。	 跳ねるように跳ぶ近接信管仕様のボム。ゲージ消費量も少な目だが…。	 相殺性能に優れた右武器。ただ、立ちで撃つとキャンセルが効かない。
しゃがみ	 弾速が速く、相手をダウンさせやすいのが長所。使いどころは多いぞ。	 目の前で爆発するのが特徴。これを左ハーフショット入力で撃つと…？	 ダッシュ攻撃の硬化キャンセルに適した武器。高い相殺性能が魅力だ。

右ターボグレネードのあれこれ

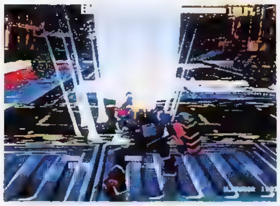
攻撃力がやや不足している感もあるストライカーだが、RT+CWのグレネードは破壊力バツグン。クリーンヒットすれば、重量級でもかなりの大ダメージになる。

しかし、ここに難点がひとつある。それは、実弾武器であるがゆえ、相手の弾とかち合った場合に分が悪いこと。良くても相殺、一方的に消されてしまうことも少なくない。

そこでお薦めなのが、通常LWからの連携として使う方法。相殺性能の高いナパームで相手の弾を消しておき、その後をたどるようにRT+CWを出そう、という寸法だ。

ナパームを見て動いた相手にグレネードがヒットしやすいこと、ナパームが目隠しになり、相手に気づかれにくいことなど、この連携には、ほかにもさまざまな意味が含まれている。

もうひとつ、このRT+CWを使うときには、左ハーフショットで2発目のみを出すようにしよう。初弾は分裂弾だが、ホーミング性能が低い上、すべて当たらないかぎり大きなダメージにはならない。ホーミング性能が高く、単発で威力のある2発目のみを使えば、ゲージ消費量も半分。まさに一挙両得というわけだ。



ナパームから左ハーフショットのRT+CW。重量級に効果大。

近接攻撃

ストライカーの近接攻撃は、出が早いものが多いかわりに、リーチの点ではかなり厳しい。確かにダメージは高めで、うまく使えば大きな武器になることは間違いないのだが…。

最大の難点は、クイックステップ近接のサーチがあまりにも短いこと。相手が少しでも離れた位置にいた場合にはスカってしまい、手痛い反撃を受けることになる。

近接の距離になっても近接攻撃ばかりにこだわるのではなく、その中にダッシュ攻撃やターボショットを適度に混じえ、相手に的を絞らせないようにしていきたい。

レフト近接〈75〉	センター近接〈100〉	ライト近接〈85〉
連携は右と同じく3段攻撃。左→左と流れ、右と左に分岐する。右に比べて攻撃判定が若干広いほか、ダメージもかなり大きい。出の早さもそれほど遅くはないので、ストライカーで近接攻撃を仕掛ける際は、これを中心に使っていくようにしたい。	近接距離がもっとも長く、ダメージも高いセンターウェポン。ヒットすればダウンを奪うこともできる。打ち切り後の硬化キャンセルを使えば、2段目ガード時のリスクは低め。ただ2段目がスカってしまうことも多いことには注意しておきたい。	近接右武器は、右手による殴り攻撃。そこからの連携は右→右から右or左につなぐ3段攻撃となっている。初段の発生はかなり早いので、突差に出す近接武器としては優秀。ただ直線的で攻撃判定がやや小さいので、あまり頼りすぎないほうがいい。
ジャンプ近接	**ターボ近接**	**ガードリバーサル**
全体的にリーチの短さが欠点となるストライカーの近接攻撃。それは、このジャンプ近接とて例外ではない。もともとスカされるとかなり危険な状況になるジャンプ近接だけに、多用は控えたほうがいい。よほど自信があるときか、はたまたバクチか…。	ターボ近接は、左がナイフによる突き攻撃、センターが振り下ろしのナイフ、右がラリアット。ダメージの点では、左→右→センターの順で高くなるが、いずれも攻撃範囲が狭めで使いにくい。ターボ近接自体それほど使うチャンスはないかも…。	右、左ともに出の早いストライカーのガードリバーサルだが、どちらかといえば、若干でも攻撃範囲が広く、ダメージの高い左を使ったほうがいい。ガードモーションだけ見せてからの空ガードリバーサルを使うときも、左のほうがお薦めになる。

しゃがみLT+CWをマスターせよ!

担当：GYU

グリスボック

遂にレフトターボショットを紹介。グリスボックの要となる攻撃が含まれているぞ。

グリスボックのレフトターボショットについて

いよいよ公開可能となったレフトターボショット。ここではグリスボックのレフトターボショットの特性について、解説していくことにしよう。

まず立ち状態でのレフトターボ+ライトウェポンは、ピンク色の弾丸をバルカン砲のように連射する攻撃となっている。この弾丸は攻撃力が低いため、一見すると使えないように思えるが、相手を転ばせることができるといった特徴があるので、戦略上、相手をダウンさせる必要があるなら、この攻撃を利用しよう。

また立ち状態のレフトターボ+レフトウェポンも、前出のレフトターボ+ライトウェポンと同様に、ピンク色の弾丸を連射するようになっているが、こちらは前出のものに比べると、ダウンさせにくくなっていることが特徴。ゆえに立ち状態からピンク色の弾丸を撃つ場合は、基本的にレフトターボ+ライトウェポンを使うようにしたいところだが、スペシネフにライトウェポンを封印された場合は、通常のライトウェポンの代わりとして、この攻撃を使ってもいいだろう。

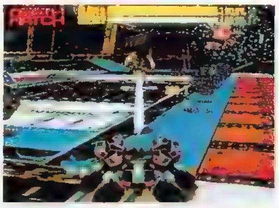
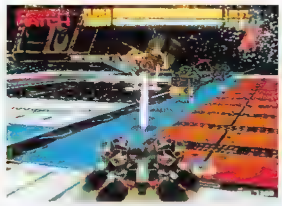
そして立ち状態のレフトターボ+センターウェポンだが、このターボショットは小型の誘導ミサイルを2発同時に発射するようになっている。このミサイルは攻撃力と誘導性能が低いので、はっきり言って使えないが、ヒットすればダウンを奪うことができるので、相手のジャンプのスキを狙うなどといった使いかたが一応、有効だ。

さてしゃがみ状態でのレフトターボショットだが、この場合のライトウェポンとレフトウェポンは、立ち状態と同じピンク色の弾丸を連射する攻撃となっている。立ち状態と同様、このピンク弾はライトウェポンのほうが、相手を転ばせやすいといった特性を持っているので、基本的にレフトターボ+ライトウェポンを優先的に使っていくといいだろう。ちなみにオラタンのテクニックのひとつに、ダッシュ攻撃のスキをしゃがみレフトターボショットでキャンセルするといったものがあるが、グリスボックの場合はしゃがみレフトターボ+ライトウェポンによるキャンセルが有効だと覚えておこう。

そしてしゃがみ状態でのレフトターボ+センターウェポンだが、このターボショットは小型の誘導ミサイルと4発同時に発射する攻撃となっている。このミサイルは攻撃力こそ低いが、誘導性能が非常に高く、またヒットすれば必ずダウンを奪えるので、グリスボックの主戦力のひとつとして使っていける。ただしその誘導性能を最大限に発揮させる射程は、約150~300と限られているので、その射程から外れた場合は使用しないほうがいいだろう。

ジャンプ時のレフトターボショットは、ライトとレフトが立ち状態と同じ、ピンク色の弾丸を連射する攻撃になっている。基本的な性質は立ち状態のものとまったく同じものと思っていいだろう。

しかしジャンプ時のレフトターボ+センターウェポンとなると話は別。この攻撃はセンターウェポンのお約束であるミサイルではなく、手榴弾を下方向へ4発発射するといった一風変わった攻撃となっている。この手榴弾はバウンドしながら相手に向かってホーミングし、相手に接近すると近接信管が作動して爆発するようになっている。この手榴弾の個々の攻撃力は低いが、Vアーマーを削ることができるので、起きあがりに重ねるように使っていこう。

	左ターボ+Lウェポン	左ターボ+Cウェポン	左ターボ+Rウェポン
通常	 ピンクの弾丸を連射する。左ターボ+RWに比べ、ダウンさせにくい。	 小型ミサイルを2発発射する。誘導性能と威力が低いので、イマイチ。	 ピンクの弾丸を連射する左ターボ+RW。相手をダウンさせることもある。
しゃがみ	 ピンクの弾丸を連射する。基本性能は立ち状態のものと、ほぼ同じ。	 小型のミサイルを4発発射する。誘導性能が高く、ダウンを奪えるぞ。	 ピンクの弾丸を連射する左ターボ+RW。相手をダウンさせることもある。

近接攻撃

グリスボックの近接攻撃は、左右のアームを叩きつける単純な打撃技となっている。

もちろんソード系の近接攻撃に比べると、はるかにリーチが短いので、「グリスボックは近接戦闘が得意」などとは口が裂けてもいえない。

しかし、その見た目とは裏腹に、この機体の近接攻撃には、発生時間が早いものが多いので、重量級だからといっても近接戦闘が圧倒的に不利というわけではないのだ。

つまりグリスボックの近接攻撃は、近接戦闘を耐えしのぐだけならば、十分な性能を持っているといえるだろう。

レフトト近接〈55〉

立ち状態のレフトトリガー攻撃は、ライトトリガーとほぼ同じ攻撃と思っていい。ただしダブルロックオン距離が短いので、やはりライトトリガーのほうがおすすめだ。しゃがみレフトトリガーはしゃがみライトよりも若干、発生が遅くなっている。

センター近接〈70〉

立ち状態でのセンターは体を回転させて両腕を振り回す攻撃になっている。発生時間とリーチを考えると、ライトトリガーのほうが使い勝手はいいだろう。一方、しゃがみセンターは両腕で挟み込む打撃技だが、こちらは発生時間がかなり遅め。

ライト近接〈65〉

右手を横から叩きつける立ち状態でのライトは、グリスボックの近接攻撃の中で最も発生が早いことが特長。近接戦闘の主力として使っていこう。またしゃがみライトトリガーの発生も早いほうなので、こちらも使っていきたい。

ジャンプ近接

グリスボックのジャンプ近接は、ジャンプ後に片腕を振り下ろすモーションを持っている。ライトとレフトの違いは、振り下ろす利き腕だけ。結局のところ、ライトのほうがロックオンの距離が長いので、こちらを使うようにしたほうがいいだろう。

ターボ近接

ターボ近接攻撃はRT+RWとRT+LT、RT+CWの3つ存在する。ターボ近接はCWは攻撃力が高いが、使うなら発生時間の早いライトターボ+RWがおすすめだ。ちなみにどちらもダウン攻撃になるぞ。

ガードリバーサル

グリスボックのガードリバーサル攻撃は、立ち状態のライトトリガーとレフトトリガーが対応している。もちろんライトとレフトの発生時間に違いはないが、ダブルロックオンの距離を考えると、ライトを優先的に使うほうが理にかなっている。

突っ走れ！叩きのめせ!! ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

広範囲散布型兵器搭載！

担当：GED

ドルドレイ

対策が立てられた今の時代、空中ターボハリケーンを封印する必要はないぞ！

F・リングはヒット率高し！

まずは、今回初紹介となる左ターボの説明から。

LT+RWはクローを飛ばす攻撃で、攻撃力はほとんどないがヒット時に相手の移動速度を低下させる効果がある。ゲージを30数%しか消費しないのであまり手元に残さずに飛ばしまくってかまわない。

LT+CWのファイヤーリングは、攻撃力はそれほど高くないが、弾速が速く、相殺性能が高いので比較的当てやすい。発射後の隙はほとんどないので「ダッシュ攻撃→しゃがみファイヤーリング」といった、ダッシュ攻撃の隙をキャンセルしながら攻撃する際にも重宝する。ゲージの消費が55%程度というのも大きな利点だ。

LT+LWは、ノーマルや右ターボよりもスピードが速く、相殺性能の高いドリルを発射する。ただ射程距離が短く地形の貫通力もかなり低い（地形を抜けるとすぐに戻ってきてしまう）。ドリルはダウン後の追い打ちにも使えるぞ。

強いぜ！空中ハリケーン！

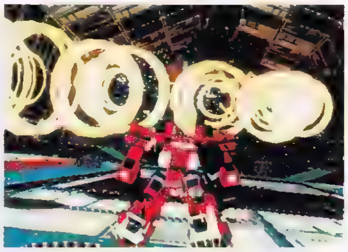
ドルドレイには「使えないターボショットはない」と言っていい。使用頻度の低いものはあっても、ちゃんと使いどころは存在するのだ。

クロー（RT+RW）と2種のターボドリルは中距離以上の地上戦で多用していく。ただ撃つのでは発射時の隙に攻撃をくらうことが多いので、壁を使ったり、ファイヤーリング（LT+CW）やしゃがみファイヤーボール（RW）を撃ち、相手に回避行動をとらせたりブラインドをかけてから使うといい。ちなみにしゃがみRWの爆風が残るのは280m付近。覚えておこう。

近い間合いでは、飛行速度が速く、すぐに戻ってくる左ターボドリルを使ってもいいが、障害物があったり、距離が遠い場合はノーマルか右ターボを使うこと。相手の横（視界外）に右ターボドリルを置くのもかなり有効だ。発射モーションでは右ドリル（屈折する）とはわからないし、たとえバレてもダッシュなどの回避行動をしてくれれば隙が生まれやすいからだ。

350mくらいの距離からターボ旋回しながらばらまく空中ターボハリケーン（ジャンプRT+CW）は、回避されにくくダメージが高い。おまけにアーマー値も削れるぞ。慣れていない相手には非常に良く当たるが、300mくらいを維持し、これを見て懐に潜り込んだり、ボムの爆風や地形でうまくハリケーンを無効化するような相手には回避されやすい。ただばらまくのではなく、ジャンプやダッシュ攻撃の隙を突いて撃つこと。

使用頻度こそ少ないが、バーナー（RT+RW）は攻撃力が高く、キャンセルもかかるので意外と使える。使うなら、射程距離が長く、ゲージ消費量が少ないしゃがみで。チャンスは、爆風や竜巻でブラインドがかかっているときで、壁を挟んで対峙していればなお好都合。



空中ターボハリケーンは、特に重量級に当たりやすい。常に意識していこう。

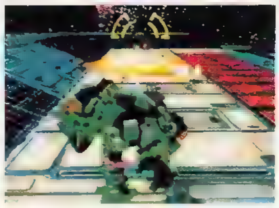
通常

左ターボ+Lウェポン



着弾が早く、当たり外れに関わらず、すぐに戻ってくる。

左ターボ+Cウェポン



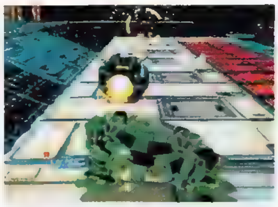
ファイヤーリングは弾速が速く、軽量級にも狙える貴重なダメージ源だ。

左ターボ+Rウェポン



クローが付くと、歩きだけでなくダッシュスピードまでが低下する。

しゃがみ



射程距離が短く、地形貫通力にも乏しいということも忘れずに。



ダッシュの硬直を消しつつ、コレを狙っていこう。



クローで足を奪い、ドリルや空中ハリケーンなどの連携を仕掛けよう。

近接攻撃

近接時は、ガードリバーサル（以下、GR）と近接ハリケーンを使っていく。GRは方向補正性能に優れ、通常近接よりも振りが早いからだ。GRをGRで返された場合、ガードするか、ジャンプで回避しよう。

近距離ハリケーンは、相手の裏に回り込んだときや、相手のジャンプ攻撃の着地に使う。出が早いので、密着時の斬り合いに使ってもいい。スタンしたら、「近接CW」の項にもあるように、通称裂破を使っていくといい。裂破の2打目をガードする相手には投げにいくのも面白い。

レフト近接	センター近接	ライト近接
立ちもしゃがみも、RW同様、横に大きくなぎ払うように左手を振る。振りが遅い代わりに（?）方向補正性能が高いのも同じ。やはりしゃがみは姿勢が低い。ダブルロックオン距離は、近接のなかでもっとも短い。	リーチは短いがダメージが高く、クイックステップなどでキャンセルも可能。しゃがみは出は遅いが姿勢がかなり低い。しゃがみCWの攻撃が出る前にRT+CWを入力すると、超破壊力の裂破になる。近接ハリケーンからのコンボに使っていこう。	他キャラに比べて振りは遅いが、方向補正性能は優れていて、だいたい90度くらいなら振り向きつつ攻撃する。しゃがみだと補正はかからないが、横からなぎ払うので意外と広範囲をカバーしてくれる。RWはダブルロックオン距離がもっとも長い。
ジャンプ近接	**ターボ近接**	**ガードリバーサル**
リーチが短いので、あまり狙わないほうがいい。ドルは近距離ハリケーンや投げがあるので、ガードを崩すためにジャンプ近接を仕掛けることはまずない。どうせジャンプするならジャンプ前ダッシュCWのCDアタックを使うことをオススメする。	RWは、建物に乗った相手や（ハリケーンで）空中でスタンした相手に当てることができる。LWは大きく前方に踏み込んでくれる。CWは投げなので、ガードの上からでもお構いなしにダメージを与えられる。ちゃんと背後投げもあるぞ。	振りが遅いドルドレイにとって、欠かせない近接攻撃だ。とくに、前号に載っていた「ノーガード・ガードリバーサル」は必修テクニック。他の近接攻撃よりこちらをメインに使っていこう。

オールレンジ攻撃発動!!

担当：DS-1

バル・バドス

レフトターボショットを利用して、相手の視界外から攻撃が可能に!!

レフトターボショットはERLの切り離しがメイン

バル・バドスはレフトターボショットで、腕と脚に装備されたビット（以下ERL）を切り離し、その場に停滞させることができる。一度切り離せば、そこから各種の攻撃（ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃、ターボショットなど）を切り離したERLから発射するようになる。

切り離されたERLはロックオンさえしていれば、常に敵の方向に砲身を向ける特性があり、浮遊砲台として利用可能なほか、４つ全部を切り離して特殊攻撃に派生させることもできる。

ERL切り離し後は、ビーム攻撃もしくは、マイン攻撃いずれかを選択して発射可能である。これは、画面に残弾数とともにB（またはM）と表示されるので、どのERLがどの攻撃形態か一目でわかるようになっている。ERLの弾数は24発装填されており、これはどの部位のERLでも変わらない。

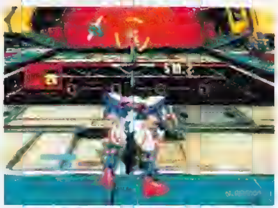
残弾数が0になったり、切り離したERLに対応するセンターウェポンを使用すると、設置は解除される。同様に、切り離し状態で同じレフトターボを入力した場合も設置解除となる。

ERLは切り離した直後なら、自機の動きで設置位置を微調整できる。これを利用して、切り離しと同時に二段ジャンプでなるべく高い位置に設置することで、効果的にマインをばらまける状況をつくれる（マインが上空から敵を追尾するので、背景でマインを消されにくい）。ERL設置のもっとも一般的な戦術が、このマイン大量散布である。

センターウェポンのレーザー攻撃はERLを全部切り離した状態で、本体から撃つことのできる唯一の攻撃。ダウンさせた後の追い打ちとして使用可能で、しゃがみで撃つと相殺能力も高い。ウェポンゲージを50％消費する。

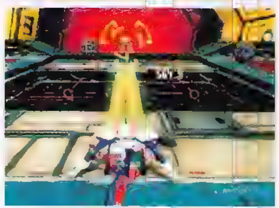
通常

左ターボ＋Lウェポン



左腕のERL切り離し。腕の切り離しは硬直が少ない。

左ターボ＋Cウェポン



胸から二本のレーザーを発射。威力が低く、相殺されやすい。

左ターボ＋Rウェポン

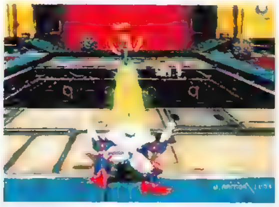


右腕のERL切り離し。一応、切り離してもゲージは消費する。

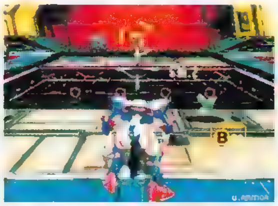
しゃがみ



左脚のERL切り離し。脚のERLは地面スレスレに切り離す。



ハーフショットで片側だけ撃つことも可能だ。



右脚のERL切り離し。ERL本体の攻撃力は0.1％程度。

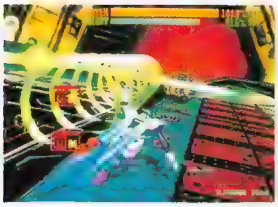
センターハーフショットを使いこなす

ターボショット全般で使用頻度の高い攻撃（行動）は、やはりレフトターボのERL切り離しだろう。これに通常のマイン攻撃やライトターボ＋ライトウェポンのレーザー攻撃などをうまく組み合わせて、あらゆる角度から敵を攻めたてることがバル・バドスの真骨頂といえる。

ターボショットでは他に、ライトターボのセンターウェポン攻撃が使える。通常のセンターウェポンからライトターボのセンターウェポンを続けて使用することで、ERLのバルカン攻撃を時間差で行うことができる。

ただしこれには、前号で紹介したハーフキャンセル（片側離し）のテクニックを使う必要がある。そうしないと、ゲージ消費の関係で連続で使用できず、有効な連携にはならない。ライトターボしゃがみセンターも、ハーフショットにすれば、ヒット時にスタン効果を得たときに、切り離していないサイドのERLで追い打ち可能になる。

ターボショットに限らず、バル・バドスはこのハーフショットを使いこなすことが必須のテクニックといえるので、練習してもらいたい。



センターハーフショットで攻撃バリエーションは無限の広がりを持つ。

近接攻撃

バル・バドスの近接攻撃は、ライトトリガーのターボ近接に大きな特徴がある。

この攻撃は、右腕に装備されたERLを弾丸がわりにして射出する攻撃で、威力が非常に高い。そのまま使用すると隙も大きく使い勝手の悪い近接攻撃だが、切り離した瞬間にクイックステップなどでキャンセルすることで、強力な近接攻撃に早変わりする。

その理由は、ERLの戻りにも攻撃判定があるため、敵の見えない位置からヒットさせることができるためだ。ガードでキャンセルすれば、腕につけっぱなしにもできるぞ。

レフト近接〈65〉

レフトトリガーは左腕でのビームクロー攻撃。ターボ近接とライトトリガーの近接を多用するので、使用する機会は少ない。ただ、敵のジャンプ攻撃の着地の隙などを狙う時は、クロー攻撃やダッシュ近接に切り替えたほうがいい場合もある。

センター近接〈50〉

のけぞりながら両腕でビームクロー攻撃。攻撃発生は遅いが、クローを広い範囲で展開してしばらく出し続けるため、ジャンプキャンセルでクローを踏みつけてしまったり、クイックステップの回りすぎでくらってくれることもありえる。

ライト近接〈65〉

大きく踏み込んで両腕のソードで切りつける近接攻撃。有効範囲が広く、敵のクイックステップにも対応できるため、頼りになる攻撃である。距離が離れているなら、この近接で踏み込みつつクイックステップすれば、密着状態で次手につなげられる。

ジャンプ近接

ジャンプ近接自体ある程度リスクを伴う行動だが、バル・バドスの場合リーチの短さもあってか、近接戦闘での選択肢にほとんど入ってこない行動である。もし使うなら、クイックステップで背後に回り込んだ後に狙ってみよう。

ターボ近接

本文中にもあるように、ライトトリガーのターボ近接を使う。

この攻撃をクイックステップでキャンセルするならば、左回りが良い。右腕のERLで攻撃するため、敵を挟み込みやすいからだ。後は、ダッシュでERLの戻りを微調整しよう。

ガードリバーサル

ガードリバーサルで重宝するのが、やはりライトトリガー攻撃。切るまでの動作が早く、踏み込みすぎて空振りすることもなくなる。通常のガードリバーサルよりも、クイックステップから空ガードリバーサルで使用することのほうが多い。

近接戦闘は避けるが吉

担当：ギィ

エンジェラン

左ターボのターボショットは便利なものばかり。使いこなせ。

エンジェランは左ターボボタンを使ったターボショットの使用頻度が高い。それだけ左ターボのターボショットは使えるものがそろっているのはもちろん、キャンセルしてダッシュやジャンプができる点も重要だ。

左ターボ＋LWは右から左へと7方向に氷の結晶をばらまく拡散弾。

威力はあまりないものの、弾の間隔が狭く、ショットスピードも速く、さらに氷の結晶一つ一つがある程度のホーミング性能を持つため、中〜近距離で使えばなかなかかわせるものではない。

ただし、打ち消されやすく、攻撃を受けると弾が発射されないなどの欠点もある。

また、ダッシュ等でキャンセルが可能だが、いつでもキャンセルできるので、7発発射する前にキャンセルしてしまわないように注意しよう。

左ターボ＋RWは肩に担いだ杖の先から発射されるレーザー。威力の割にはゲージを60％以上消費してしまうが、軽、中量級相手には一発でダウンを奪えるのがポイント。

こちらはキャンセルによるデメリットはないので、必ずキャンセルして、立ち止まらないように使っていこう。

また、見た目はレーザーでも相殺能力は皆無、ほとんど一方的に負けるか、お互いに干渉しないので注意。

ちなみにダウン中の相手に当てることはできない。

これもまたジャンプから使っていくことは無いだろう。

左ターボ＋CWは目の前に菱形の壁を作り出す。

この壁は一定時間その場にとどまり続け、大半の攻撃を打ち消し、防ぐことができる。

ただし、過信は禁物。ボムやナパームには一方的に打ち消され、一部の攻撃（バトラーのRT＋RW、スペシネフのLWなど）はお互いに相殺するが、爆風が残る。また、スペシネフのCWなど全く干渉しない攻撃もあるので注意。

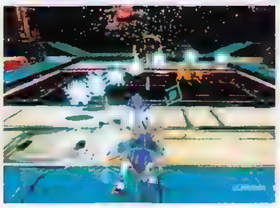
それでも、相手と状況を選んで出していけば非常に役に立つ。避けるよりも壁で打ち消したほうがその後の展開が楽になる攻撃も多い。

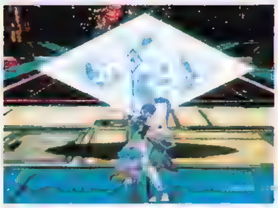
ジャンプ、通常、しゃがみから出すと相手に向かって飛んでいくがあまり使い道はない。

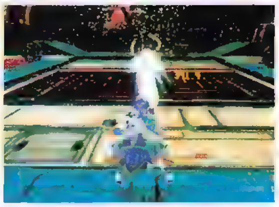
ちなみにいずれの場合も一応、攻撃判定を持っており、攻撃力は皆無ながらドルドレイ以外の機体なら1発でダウンを奪うことができる。

左ターボ＋Lウェポン / 左ターボ＋Cウェポン / 左ターボ＋Rウェポン

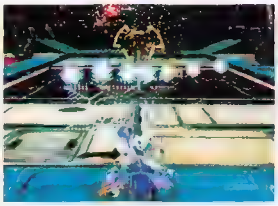
通常

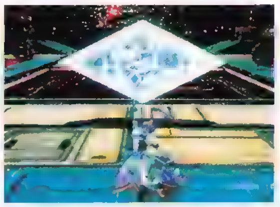

エンジェランの主力の一つ。確実に当てて行こう。約49％消費。

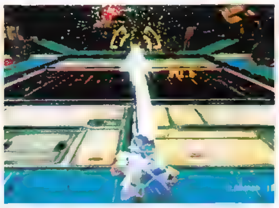

とっさの弾消しにも使える。相手によっては効果絶大。21％消費。


ダウン効果の高いレーザー攻撃。威力は低い。約65％消費。

しゃがみ


やや発射間隔が短い。ダッシュ攻撃キャンセルで使うのに最適。


壁が相手に向かって飛んでいく。ダッシュ攻撃の隙のフォローに。


性能はほぼ一緒。これもキャンセルを前提に使っていこう。

その他のターボショット

右ターボ＋CWの双龍はジャンプ、通常、しゃがみで性能、使いどころが異なる。

相手の頭上から襲いかかるジャンプ双龍は最も安全に出せるものの、武器ゲージを100％消費する。また、引きつけて真下をくぐられると龍が相手を見失い、すぐに帰っていってしまうことも多い。

また、ボムなどで相殺されると一気にピンチに陥ってしまうので相手を選んで使っていきたい。

通常の双龍は最も硬直が長いがゲージ消費量は約79％、壁を出してすぐに使用することもできる。

ボムやナパーム等で打ち消されやすいが、打ち消されないように出すことができれば最も相手の行動を制限することのできる手段になる。

しゃがみのものは他の2つと異なり、一度かわされるとすぐに帰っていってしまうが、軌道が低く、高速で襲いかかるので、双龍慣れした相手に使っていくと効果的だ。

右ターボ＋LWの巨大氷柱は密かに強力。打ち消されにくく、威力も高い。おまけに非常に見失いやすいので、ステージ上に1個くらいは常に出しておきたい。

近接攻撃

エンジェランは防御力が低く、近接攻撃もあまり強くないので近接戦闘を挑むのはおすすめできない。

とはいえ、望まずとも近接戦闘に巻き込まれることもある。そこで意外と役に立つのが今回紹介した左ターボのターボショット。

いずれもキャンセルがかかるのでターボショットキャンセルダッシュで「当て逃げ」をするのだ。確実にダメージを与えたいときは左T＋LW、軽／中量級相手にはダウンを奪える左T＋RWがいい。

とにかく近接戦闘をさけたいのなら左T＋RWだ。

レフト近接<65>

氷を纏った左の平手を頭上から振り下ろす。やはり、1発でダウンを奪うことはできないがジャンプした相手、ダウンしている相手に当たる。

こちらも左→左、左→右の2つのコンビネーションがある。しゃがみは小さな氷柱を縦に並べる。

センター近接<80>

右上に振りかぶった杖を袈裟懸けに振り下ろす。威力が高くダウンも奪えるがやはり判定は弱い。

しゃがみは地面から氷柱の壁を作り出す。氷柱1本ごとに判定を持っており、当たらなかった氷柱はしばらくその場に残る。追い打ちに便利。

ライト近接<70>

杖を右から左へと振る攻撃。リーチも短く、いまいち。これだけではダウンを奪えない。右→右、右→左の2つのコンビネーションがあり、当たればダウンを奪えるが、出かかりをキャンセルしてダッシュなどで逃げたほうがいい。

ジャンプ近接

エンジェランのジャンプ近接はRW、CW、LW共通で杖を振り下ろすもの。リーチが短く、硬直も長いのであまり使える攻撃ではないが、ジャンプの着地点を狙うなど、使い道がないわけではない。比較的当てやすい近接攻撃ではある。

ターボ近接

特徴的なのがRT＋RWで、杖の先からスプレー状の吹雪で攻撃する。非常にリーチが長いがその分出るのは遅い。RT＋CWは見た目は通常の左近接と同じ。RT＋LWは氷を纏った左掌打のストレート。いずれも威力が高くダウンを奪えるが…。

ガードリバーサル

右、左共に見た目は通常の近接と変わらないが若干早く、高い追尾性能を持っている。右はダウンを奪うことができないので必ずダッシュなどでキャンセルしたい。左はアファームドBを除く軽／中量級からダウンを奪うことができる。

細い体に巨大なパワー

担当：スー

スペシネフ

敵機の武器を封印して、闘いのペースをコッチのものにしよう。

まさに怨恨呪詛的!?

スペシネフの左ターボショットは、ただ撃つだけでは、なかなかヒットしづらいものが多いが、ダッシュ攻撃後のキャンセル攻撃や、近接戦闘時に使用するとかなり使えるものが多くなる。

まず、LT＋RWは、翼の右の先端から、光弾を1発発射する。ヒットするとダメージこそ少ないが、敵機のライトウエポンを約12秒間発射不可能にする効果を持つ。LT＋LWも効果は同様で、ヒットさせると敵機のレフトウエポンを、同じく約12秒間封じる。

また、敵機との距離が遠ければ遠いほどホーミング性能が高く、近いとほとんどホーミングしない。近接間合いであれば、その発射ポイントにより、ヒットしない場合もあるので注意。

両T＋CW同時押し。つまりすべてのボタンを押すことで発射されるレーザーも、ヒットさせると、敵機のセンターウエポンを約12秒封じる。

ただ、発射モーションをキャンセルできず、ホーミング性能もないので、ムリして狙う必要もない。

また、当たり判定が大きく、これを利用して近接戦闘になった場合、クイックステップで近接攻撃を狙おうとする敵機に対し、イキナリ使うとまずヒットする。ただし、真後ろだけ判定がないので注意。

「自分にとって具合の悪い攻撃」が、すべての機体にあるだろう。それを敵機がどのトリガーを引くと、どの攻撃が発射されるかを覚え、LT＋RW、LT＋LWを使い分け、有利に戦闘を運びたい。

センターウエポン＋レフトターボは、自機の翼を直接敵機にぶつけるといったもので、そのスピードはなかなか速く、敵機の右ウエポン程度なら、敵弾を消しつつ直進していく。開幕の選択や、近接戦闘時で、直接敵機に撃ってもイイ。

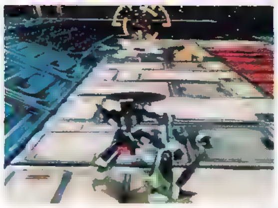
通常

左ターボ＋Lウェポン



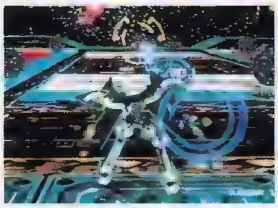
こちらも光弾を1発発射。性能はライトと変わらず。消費量20%。

左ターボ＋Cウェポン



翼自体を射出して、直接敵機にぶつける。ゲージ消費量80%。

左ターボ＋Rウェポン



光弾を1発発射。遠距離ほどホーミング性能が高い。消費量40%。

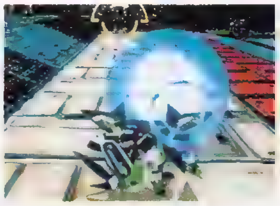
しゃがみ



これらの光弾をヒットさせると、対応した武器を約12秒間不能にする。



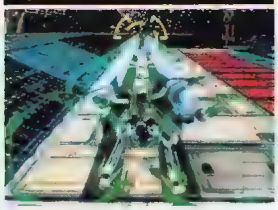
ダッシュ攻撃後の、敵機の前ダッシュ攻撃に、一方的に打ち勝てる。



しゃがみはダッシュ攻撃硬直キャンセルに使おう。かなり便利。

全押し

両ターボ＋Cウェポン



なかなか使いどころがむずかしいレーザー。近接戦闘時などに。

凶悪!! RT＋CWサイズ

スペシネフのセンターウエポン（通称サイズ）は、ロングランチャーをカマのように変形させ、一振りすると、ウェーブ状のエネルギー波が発射される。

このセンターウエポンは、弾速も速く、ダメージもそこそこ。オマケに判定もデカく、Vアーマーもかなり削る。これのおかげで、遠距離ならば、ほとんどハジかれてしまうはずのライトウエポンが、まずハジかれず、相手を動かすいい牽制になってくれる。

コレを右ターボショット（RT＋CW）にすると、判定が非常に大きくなり、中～遠距離でのホーミング性能が、異様に高くなる。

これらの性能アップにより、一定以上離れた距離ならば、まずヒットする凶悪な武器になる。といっても、敵機がサイズを見てから、横ダッシュをすれば、まず避けられてしまう（それでもバルバドス、ドルドレイ、ライデンはキツイ）。

よって、敵機がなにかしらの行動をしている場合。たとえば、遠間で移動しながらショットを撃っていたり、ジャンプの降下中などに、狙い撃ちしてやろう。

近接攻撃

スペシネフの近接攻撃は、デカいロングランチャーを振り回すためか、リーチはあるが、振りの遅いものが多い。そのため、振りの速いキャラ（グリスボック、サイファー、フェイ－イェン）などに、正面からの振り合いになると負ける場合が多い。

そこで、クイックステップ近接を使うのだが、ステップの距離も、レバーを横に入力する場合と、斜め前に入力する場合で距離が大幅に違う。斜め前では、距離が長すぎて、敵機との位置がずれてしまうので、クイックステップ近接は、レバー横に入力しよう。

レフト近接<55>

左手のツメで、敵機をえぐるように斬りつける。発生は速いが、リーチが極端に短いので、正面から斬りつける場合に使おう。コンビネーションは、左→左と、右→左があるが、左→左はコンビネーションが速いため、2段目がヒットしないので注意。

センター近接<80>

カマを左から右に凪ぐ。右トリガーとリーチや発生の早さに変わりはない。攻撃判定が、発生する直前と、発生後にキャンセル可能なポイントがあり、しゃがみ近接や、クイックステップ近接に移行することができる。右方向に旋回しながら押すと…。

ライト近接<70>

ロングランチャーをカマ状に変形させ右から左に大きく振る。発生はやや遅いが、リーチが長いため、正面から斬りにいく場合には使わない。コンビネーションは、右→右と、右→左の2つがあり、右→左のほうが、スキが小さい。

ジャンプ近接

すべてのトリガーで、出すことのできるジャンプ近接。入力タイミングが微妙にちがうが、すべてモーションが同じなので、比較的出しやすい右トリガーでいいだろう。リーチがかなり長く、クイックステップや、敵機のジャンプにあわせやすい。

ターボ近接

スペシネフのターボ近接は、右トリガーだとキック、センターならば翼、左トリガーなら、通常と少し軌道が違うツメで攻撃する。通常より全体的に威力が高く、ガードされても、敵機をダウンさせる。使うならダメージが高いセンターか。

ガードリバーサル

敵機の近接攻撃をガードした直後にトリガーを引くことで、すぐに反撃に移れるガードリバーサル。スペシネフの場合は、発生の速い左トリガーか、レバー右の回り込み斬りを使おう。また、ガードポーズさえとれば、通常より攻撃を早く出せる。


スーパーヒットの前作を超える。リアルで熱い走り。デイトナUSA2登場。
ストックカーの迫力と臨場感、面白さをスーパービジュアルで完全再現。
ボディや路面の質感はもちろん、煙や炎も再現。「MODEL 3 Step2.0」の圧倒的なパワーが創り出すスーパー・グラフィック。
派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガツンと火花を放つ程に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。
COURSE SELECT
THE HEAT IS BACK!
DAYTONA USA 2
BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
AM R&D DEPT.#2
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1998
「デイトナUSA2」発売記念
プレゼントキャンペーン実施中!
クイズに答えてオリジナルグッズをもらっちゃおう。
○に当てはまる数字を1つ入れてください。
この夏セガの最新体感ゲームは「デイトナUSA○」
1名様 オリジナルヘルメット サイズ:M
10名様 オリジナルピットクルーシャツ サイズ:L
50名様 特製タペストリー
100名様 オリジナルTシャツ
300名様 オリジナルキャップ
賞品の仕様・デザイン等は、写真と異なる場合がございます
遊んで、こたえて、応募しよう!
■応募方法:「デイトナUSA2」導入店に備え付けの専用応募ハガキ、または官製ハガキに、クイズの答え・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記のうえ、下記の宛先までご応募ください(賞品の指定はできません)。
■当選発表:クイズ正解者の中から、厳正なる抽選のうえ当選者を決定。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
■応募宛先:〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
(株)セガ・エンタープライゼス
「デイトナUSA2」プレゼント係
■応募締切:平成10年9月7日(月曜日)当日消印有効
SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話 03(5737)7539(AM販売事業部)

PONY CANYON SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE



CD 98.6.17 ON SALE

SCITRON OR SERIES

-ORIGINAL SOUND TRAX-

ストリートファイターEX2
/アリカ・カプコン

CD:PCCB-00322　￥1,890(税込)

予約特典:スーパーピクチャーCD

細江慎治・佐宗綾子・相原隆行　作・編曲による「ストリートファイターEX2」オリジナルBGM、そして「ストリートファイターEX」PS版に収録されているアレンジバージョンを併せて収録！オールカラー16Pブックレット、楽譜シート付き。

04.White Road
06.Lost Sea
08.Three Tree
09.Crowded Town
10.Flash Train
11.Fake World
12.Crash Roller Plant
23.SAKURA MANKAI（ホクト）
24.PRECIOUS HEART（サクラ）
25.HEAT WIND（ダルシム）
26.GARNET SKY（ジャック）
28.SPINNING BIRD（チュンリー）
29.ARABESQUE（ブルムブルグ）
30.GOD HANDS（ゴウキ）

CD 98.7.1 ON SALE

SCITRON DR SERIES

-RADIO DRAMA-

ストリートファイターEX2 ドラマCD
/アリカ・カプコン

CD:PCCB-00319　￥2,940(税込)

キャスト

「子安・氷上のゲムドラナイト」

日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー:子安武人、氷上恭子

CD 98.7.17 ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-

STAR SOLDIER スターソルジャー VANISHING EARTH
HUDSON

CD:PCCBX-00003　￥1,890(税込)

予約特典:スーパーピクチャーCD

ゲームBGM、アレンジバージョン(ボーナストラック)の他、攻略画像を含むムービーをCD-EXTRA仕様で収録!!

CD 98.6.17 ON SALE

-SNK Sounds Characters Collection Vol.7-

山崎　竜二/SNK新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00320　￥1,529(税込)

大好評のシリーズ第7弾は、またも餓狼伝説シリーズから超人気悪役キャラ「山崎竜二」。山崎のテーマ曲はもちろん、ボイス&S.E.コレクション、さらに新録の石井康嗣さんによる語りも収録。　夏元雅人描きおろしイラストジャケットを含むオールカラーブックレット、スーパーピクチャーCD仕様。

〈収録内容〉

1.あの日、聞いた音1…沖縄
2.C62～シロクニ～(餓狼伝説3/1500)
3.C62～シロクニ～(餓狼伝説3/AR)
4.あの日、聞いた音2…大阪
5.C62～シロクニ～(REAL BOUT餓狼伝説/1500)
6.C62～シロクニ～ver.2(REAL BOUT餓狼伝説スペシャル/1500)
7.あの日、聞いた音3…香港
8.C62～シロクニ～ver.2(REAL BOUT餓狼伝説2/OR)
9.あの日、聞いた音4…永遠の闇の中
10.Voice Collection(餓狼伝説シリーズ)



PONY CANYON SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/ お求めはお近くのレコード店で

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.227
7/15
July 1998

新旧入り乱れ、刀を交わすゲーマー戦国時代

生き残るために、これを読め！

突っ走れ！叩きのめせ!! ぶった斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

首都圏だけのネタでで申し訳ないんだけど、G-MODELでは毎週ゲーム大会などを開催しているんだ。この大会、実はこっそりゲーメストライターも参加しているからオドロキ！そんな大会に参加したいってひとは、今月はG-MODEL神保町店では、6/27（土）ストリートファイターEX2大会が、荻窪店では、6/28（日）電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム大会が行われるぞ！地方の人も上京ついでに参加してみるというのもいい思い出になるのかな？



掲載広告ご案内

表紙イラスト：「デイトナUSA2」

イラスト：セガ・エンタープライゼス
第二AM研究開発部 パブリシティセクション
表紙写真：「ストリートファイターZERO3」

本当の闘いはこれからだっ!!

FV2 FIGHTING VIPERS 2

さて、今回は特殊ガードと各キャラ対戦攻略がメイン! 次回にも特殊ガード、キャラ別攻略が続くから、今回は見逃せないぞ!

怖がらずに使おう 特殊（テック）ガード 基本編

決められるとハマる特殊ガード。

担当：がっちん

今回と次回で特殊ガードの特集を組んでみよう。特殊ガードとは、P+K+Gボタン3つ同時押しで出せる構えで簡単に言えばこちらのガード硬直をなくすことができるガードと言える。ちなみに、一般的には特殊ガードという言葉よりもテックガードと呼ばれているのかな。



これが特殊ガードの構え。攻防の要のひとつ。

上と下がある

もちろん、特殊ガード中に相手の技をガードしなければ何も起こらず、それなりに相手にスキを見せることになる。

そして、特殊ガードには上中段に対しては立った状態で使うのに対し、下段にはしゃがんだ状態でP+K+Gの同時押しを使う。つまり、下段特殊ガードも存在するのである。

だが、今のところはイマイチ使いにくいのが現状。理由は、上が上中段に対してと受けが広いわりには下段は文字通り下段攻撃のみ。さらに特殊ガードの受け付けが短いことがあげられる。

よって、下段攻撃に対してはしゃがみガードするか下段ガード&アタックを使ったほうが無難である。



下段は汎用性が低く難しい。現段階では忘れてもいい。

特殊ガード専用技

特殊ガードには、ガード硬直を少なくするというメリットだけではない。まず、特殊ガードが成功したときにしか出せない専用技の存在を知ってほしい。

やり方は簡単で、特殊ガード成功後すぐにPボタンかKボタンを押せば出せる。一般的にパンチはリーチがあるが出がやや遅く、キックはリーチが短いものの技の出が早い。もちろん、どちらも相手のアーマーを破壊する技になっている。



キックは出が早い。ここ一番頼りになる。

その中でも、基本的に有効とされているのがアッパー系の技でヒットすれば相手を高く浮かすこともできる。空中コンボのダメージが、大きく期待できないFVではあるがこちらが有利であることに違いはない。



オススメはアッパー系か。ダウンさせる技でもいい。

また、これとは別にレバーを組み合わせることによって一種固有技のような技を出すことも可能である。そのオススメであるアッパー系の技はこのレバー入れに含まれるキャラもいるので注意してくれ。アッパー系を保有していないキャラはダウンが取れる技などで代用していこう。

ただし、足払い系の技は技の出がちょっと遅いので厳しいか。相手が立ちガードに専念してくれればヒットするか、相手の技の硬直にたたき込むのには難しい。

特殊ガードのデメリット

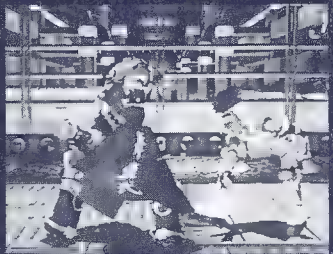
下段攻撃もある。たま～にはいいかも。



まず、特殊ガードは単純に難度が高い。特殊ガードを決めたら～と簡単に説明しても、初心者はどこで特殊ガードを入力すればいいのかと悩んでしまう。じゃあ、ガード&アタックでいいのではないかとなるが、そのあたりは後述するので、ちょっと待ってね。

また、特殊ガードと言ってもどんな技に対してでも可能というわけではない。各キャラが保有しているガード外し技に対しては対抗できないのである。ガード外し技とは、あのガード&アタックすらつぶしてくる強力な技である。

横移動を使ってみる



特殊ガードもガード外し技には無効化される。

そこで特殊ガードからの横移動を使ってみるといい。理由は、相手のガード外し技であっても横移動であればつぶされることはないからである。

特殊ガードからの横移動とは、特殊ガード中にP+K+Gで可能な移動のこと。つまり、P+K+Gを続けて2回押す操作になる。

これが、ガード&アタックだけではなく、特殊ガードも必要であることの本当の理由。

例えば、自分の起き上がりに相手が技を重ねてくるからガード&アタック。でも相手は「いてまうぞー!こら!」っていう感じで攻撃してくるとそのガード&アタックは無効化されることが多い。そこで特殊ガードからの横移動であれば……というのが理想的な使い方になる。



ガード外しのさらなる対抗策が横移動になる。

見事に横移動した後は相手の技にもよるが、初心者はそのまま横投げを狙ってみるといいだろう。その場からではほとんど無理なので、前ダッシュから行うのが普通。

特殊ガードをかけた技が大技であれば、その横投げは確定であり、確定でないにしてもこのあと投げに行くのは有効。慣れてきたら確定の打撃技をたたき込めるようになれば、かなりのレベルだろう。



相手の大技を横移動したのであれば……

使うタイミング

ここまでで、特殊ガードの性質はわかってくれたと思う。あとは使うタイミングがいつかである。

まず、ほとんど特殊ガードを使ったことのないプレイヤーであれば、自分が攻めているときに使ってみるとやりやすい。

それは、相手が手を出してくる可能性が高いので、スカったりすることが少ないからである。自分が攻めて、特殊ガード。相手に反撃させて、特殊ガード。一番感覚をつかみやすい。

そのあと慣れてきたら、自分の起き上がりや相手のラッシュ中に使っていく。相手の連携を覚えて、わかってくれば見て判断して入力できるようになる。

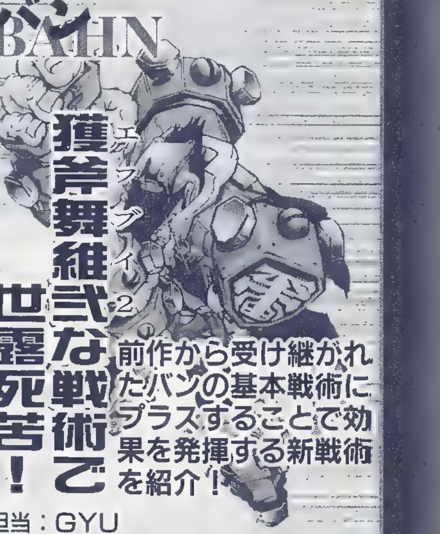
あとは、ラウンド開始直後やお互いに間合いが離れて、ダッシュ攻撃の打ち合いになるときなどが使いやすい。



自然の流れで使っていきたい特殊ガード。



まずは横投げ。慣れてくれば判断して打撃も入れたい。



獲斧舞維弐(エフブイ2)な戦術で世露死苦!

前作から受け継がれたバンの基本戦術にプラスすることで効果を発揮する新戦術を紹介!

担当:GYU

基本はあくまで鉄肘!!

FV2におけるバンの基本戦術は、前作と同様、発生の早い鉄肘(⇨P)を中心に攻撃を組み立てて、中段と下段もしくは投げによる2択を狙っていくことにある。

しかしFV2の鉄肘は相手をダウンさせることができなくなったため、相手に決定打を与えるには、他の攻撃を組み合わせてダウンを奪わなければならない。ここでは鉄肘と組み合わせることで効果を発揮する攻撃と、FV2ならではのバンの新戦術について解説していこう。


接近戦では発生の早い鉄肘を中心に攻撃を組み立てよう。

裏肘も世露死苦!!

発生の早い鉄肘は、相手の連携に割り込む手段として最適な攻撃といえるが、多少距離が離れている状況では、中段の主力として裏肘(⇦P+K)を攻撃の主力として使っていきたい。

なぜなら裏肘には相手をよろめかせる効果があり、よろめいている間に他の攻撃で追い打ちすれば、相手を崩すことができるからだ。一応、裏肘のよろめきは、レバガチャで回復することができるが、発生の早い鉄肘を繰り出せばそうそうガードされることはない。鉄肘で追い打ちして相手を崩すことができたら、すかさず肘鉄山(⇩⇨P+K)のコンボにつなげるようにしよう。これはバンの基本コンボなのでしっかりマスターしてほしい。


裏肘→鉄肘の連携で相手を崩した後は肘鉄山を決めてやれ!


裏肘でよろめかせたら回復される前に鉄肘で崩せ。

さて裏肘をガードされた場合は、そのまま裏肘来賭麗斗(⇦P+KP)に連携させてみるといいだろう。裏肘来賭麗斗は、多少の時間だがディレイをかけることができるので、裏肘をガードした後に相手が手を出してきたとしても、カウンターを取ることができる。相手が裏肘来賭麗斗のカウンターを意識して、ガードを固めるようになったら裏肘で止めて投げを狙ってもいい。


ディレイで裏肘来賭麗斗に連携させてカウンターを狙え!

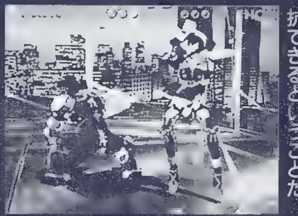

裏肘がガードされてしまった場合は

根性肘も世露死苦!!

鉄肘や裏肘来賭麗斗などをガードされた場合は、反撃技こそ決められることはないが、さすがにバンのほうがフレーム的に不利になってしまう。

もちろんここで相手が打撃技を繰り出してくるのなら、ガード&アタックやテックガードで対抗すればいいが、投げを狙われた場合は当然ながら投げられてしまう。そこでおすすめしたいのが、根性肘(⇨⇨P)である。

中段攻撃の根性肘は、いったん横方向に体を移動させてから攻撃を繰り出すため、相手の攻撃をかわしつつ反撃できるといった特徴を持っている。つまり、根性肘なら打撃と投げの2択のどちらにも対抗できるということだ。


根性肘なら打撃と投げの2択どちらにも対応できる。

ただし根性肘には唯一、ガード後に投げや発生の早い打撃技で反撃されるといった欠点がある。根性肘をガードされた場合は、投げ抜け入力を心がけるようにしよう。

超仏苦も世露死苦!!

裏肘や根性肘などのダウン技で相手からダウンを奪った後は、起き攻めでさらに攻め立てていくわけだが、FV2におけるバンの起き攻めは、中段攻撃の超仏苦(P+K)を使っていくことが基本だ。

ガード外し技の超仏苦は、相手のガード&アタックやテックガード(テックガード+横移動は除く)を潰せることが最大のメリットだが、攻撃判定の発生時間が遅いため、立ち合いで使っていくことはなかなか難しい。そこで相手の起きあがりに重ねるといった戦術が有効になってくるというわけだ。

この超仏苦を使う目的は相手のガードを誘うことにある。相手がこの技を意識して立ちガードしがちになったら、超仏苦をキャンセルして、下段の不壊韻砥仁義(P+KGP)を狙おう。ちなみに不壊韻砥仁義は仁義撃闘破よりも硬化時間が短いので、ヒット後にコンボにつなぐことが可能。不壊韻砥仁義からのコンボとしては、不壊韻砥仁義→屹立圧破(立ち途中P)→鉄山靠(⇨⇨P+K)がおすすめだ(一応、ダウン回避でかわされてしまう)。

また不壊韻砥仁義につなげずに、超仏苦Gキャンセルから投げや肩竜狗留(⇦P+K)といった攻撃に連携させるのもひとつの手と覚えておこう。


不壊韻砥仁義を狙うのも手。ヒット後はコンボにつなげ!


起きあがりに超仏苦を重ねると見せかけて


相手の起きあがりには超仏苦の重ねるようにしよう。


超仏苦なら立ちガードですら崩すことができるぞ。

烈風甲破弾も世露死苦!!

バンで中段のガード&アタックを使う場合は、烈甲破弾からの派生技である烈風甲破弾がおすすめだ。

中段→上段の連続技であるこのガード&アタックは、2段目がガード外し技の超来賭麗斗になっているため、ガードされても反撃されないといった利点がある。一応、この技には2段目をしゃがみでかわされるといった危険性と、相手のガード&アタックとかち合うと負けてしまうといった欠点があるが、実戦向きな攻撃であることは確かだ。


中段のG&Aである烈甲破弾がガードされても…


烈風甲破弾につなげば、ガード後に反撃されないぞ。

MAHLER

目指せ！エンドレス連携



ただ出すだけならすぐに終わって味けないが、硬直の短さを利用しつなげていけば…。終わらない？

担当：マディトシ

アメコミ調のデザインでパワーキャラにしては人気の高いマーラー。キャラ的に非常に強いと世間的には言われているが、個人的な意見を言わしてもらえば・そのとおり強いですな。要因の1つは間違いなく、隙の少ない連携群。

よって今回は、それらの有効な使い方を中心に話を進めていこうと、こう思うわけです。

すべての連携をつなげよ！

マーラーの連携…。かなりあるが実戦でゴリゴリ押すために使っていくのはブローコンボアッパー（PPP）、ブローコンボストレート（PP⇨P）、コンボスイッチアッパー（PKP）と、それらの頭にKをつけたハイコンボシリーズ。そしてWスリップエルボー（⇨PPP）。さらにハイ・Wアクセル（⇨KK）とフックアッパー（P+KP）といったところだろうか。

これらの連携の特徴は導入部の隙が少ない（出るのが早い）ことと、出し切らない限りどこで止めても硬化が短いこと。

したがって、ここに挙げた連携すべてを細切れにしてつなげ、そうして相手が困惑すれば投げにいくというのが理想的な展開。とは言え、実戦で有効な組み合わせ(出し方)というのは限られてくるので、いくつかその例を紹介しよう。

オススメ有効連携
・PP-ディレイ-P（アッパー）
・⇨PP→投げ技
・ハリケーンパンチ→フックアッパー
・隙の少ない技をガードさす→ハイ・コンボ
・ヒールドロップ(⇨K+G)→フックアッパー

1・ブローコンボディレイ

ブローコンボの3発目のみにディレイを掛けるという基本的なもの。ストレートかアッパー、どちらでもいいのだがなぜかアッパーのほうが引っかかってくれやすい。あえて隙を見せて特殊ガードやG&Aを仕込んでおくのならストレートを。ガードさせてもさらに攻め込みたいのであれば、アッパーのほうを使っていくといいだろう。

これで手を出さなくってきたら、もちろんPP→投げにいく。

2・カウンターハイキック

ブロー系のコンボの頭にハイキックをつけた際の利点はハイキックヒット後の浮きを利用し、その後の連携が空中コンボになることだ。しかし上段スタートなのでガードしている相手に当たることはまずない。そこで手を出してきそうな状況を作ってそこに置いておこうというわけだ。ま、要は何かガードさせておけばそういった状況は作れるがP等で手を出してこられては意味がないので、G&Aか特殊ガードではタイミングがとりづらい下段やある程度大振りな技を出してくるときに使うようにする。

ハイキックがヒットしたら最後はアッパーではなく、ストレートにしたほうがいいだろう。



ハイキックでカウンター。そのままブローにつなげ。



こういった隙の少ない技をガードさせておいて…。

3・スリップエルボー→投げ

Wスリップエルボー3発すべて出し切らず、2発目のスリップエルボーで止めて投げにいくと効果的。

3発出るものと考え相手が立ちガードしているからという理由もあるが、スリップエルボーの技スピードに相手が一瞬ひるんでしまうようだ。この間に投げてしまおうという寸法。もちろんガードされているよりも、ヒットしているほうが成功率が高いことは言うまでもない。

ちなみにWスリップエルボー（ヒット）→振り向き下段はさすがにガードされるので、振り向きPからブロー系のコンボにつなげるようにしたほうが良い。

とこんな感じで、これらはあくまで一例。それぱっかりやっていると当然防がれてくるので相手の出方をよく見て、自分なりの有効な連携をできるだけたくさん作っていこう。



投げる。単純そうで結構効くが、やりすぎないように。



3発出るところを2発で止める。立ちガードさせて…。

フックアッパーヒット後を狙え！

先の項にも出てきたフックアッパーは〝一番使える中段技〟と言っても過言ではなく、それゆえにヒット率も高い。ヒット後相手キャラは少し浮く。そして、ほとんどの相手はここで受け身をとるが、ここに神経を集中させて選択肢を迫り読み勝てば、試合運びがかなり楽になるぞ。

その選択肢として最初に考えられるのが投げ技を重ねること。最初のうちは結構勇気のいることだが、ぜひやってみてほしい。これで相手が手を出してきたり、しゃがみガードするようなら中段技を重ねていく。

このときの中段技は小振りなものよりハリケーンパンチ（[illegible]P）やスロウフック（⇨P+KPP）といった、こういった場面でしか使えない大振りなものを思い切って出していこう。特にハリケーンパンチはガードされても相手のガードを外すので、こちらが有利。G&A等を合わせられない限り、次に技を連携させていこう。

ただし受け身横転されて軸がずれてしまうのだけは注意。そうなりそうなら多少タイミングを遅らすこと。

もちろん下段技のリバースピンローキック（⇨P+K）も有効。ヒット後は相手が少し浮くので、そこにショウクラック・キック（K+G）で追い打つ。相手の受け身のとり方が悪かったら、その後もハリケーンパンチとかも入るぞ。



着地を狙って投げ、中段といった選択肢を迫ろう。



フックのヒット後の小浮き。受け身をとるのはほぼ間違いない。

マーラーのみ可能な投げ抜け

Wスリップエルボーは出したあと背後を向き、そこから多彩な振り向き技が出していけるという特徴があるが、ガードされると背後投げが確定するという大変危険な技でもある。

しかし、この〝Wスリップエルボーがガードされた直後〟という状況のみ、普段は不可能な背後投げを投げ抜けできるのだ。しかも、それは単なる〝抜け〟ではなく〝投げ返し〟となるため返された相手に強制的にダメージを与えることが可能。ただ〝コマンド背後投げ〟に対してはそれができないので注意。もちろんWエルボーがヒットしていてはダメだし、ガードさせてから時間が経ってもダメ。ちょっとした救済処置として覚えておくと損はないはず。



マーラーのみに許された背後投げ返し。条件は限定されるが…。

ハニー HONEY ファーストレクチャー



一手一手を大切に、熾烈に華麗に攻め立てよう！

担当：田渕健康

TREND OF HONEY

「2」のハニーには前作以上にトリッキーな連携が加わり、さらに変幻自在に相手を翻弄することができる。

特に下段から入る連携群の充実は目を見張るものがあり、対戦でも「いかに効率良く下段を生かすか」が課題となってくる。ゆえに必要となるのは「使える中段とのコンビネーション」なのは自明の理だ。

攻め手が下段偏重になった場合、注意すべきはやはり下段のガード&アタックとのかち合い。おまけに、ハニーは特に下アーマーがやたらと脱げやすい（…演出かどうかは謎だが）こともあり、なるだけ下段へのダメージは避けていきたい今日この頃。

無駄な下段は命取りだが、黄金の連携を宝の持ち腐れにするのも無粋な話。ここは一つ、相手のペースを乱しつつ下段連携の鬼となって幻惑していこう。


キャットテイル、ディップシリーズの有効活用が闘いの鍵を握る！

基本ちゅーだん生かしてこう

ハニーが持つ中段のうち、最も使用頻度&実用度が高いのが、ズバリ「キャットアッパー（⇨Ⓟ）」である。

前作から出の早い中段として高い信頼度を誇っていたが、今回もその性能は変わらず。リーチは短いものの、やはり「出が早い」「相手を浮かせられる」という2大利点は何ともおいしい。

相手の連携に割り込むのにも使えるし、とっさの返し技として使うのにも効果的だ。クドイくらいに使っていってもいいので、どんどん出していこう。


至近距離ではとにかくコレ！信頼性抜群だ。

前作から継承した実用的な中段の一つに「スコルピオンアタック（⇨Ⓚ）」も挙げられる。

攻撃発生時間もそこそこ早く、ハニー自身が前転することにより攻撃判定が大きく前方にせり出すので、リーチの面でも非常に心強い。

相手のダッシュを潰したり、相手の起き上がりに重ねたりと、その実用性は幅広いぞ。

「キャットアッパーではちょっと遠いかな？」と思ったら、スコルピオンアタックだ。

基礎通常技にしては異様に使えるので、今まで使ってなかった人は是非この2大中段を見直してみてくれ。


リーチをしっかり把握して、あらゆる局面で使っていこう。

ムーンサルトで華麗に舞おう

新技のムーンサルト・スタンプ（⇨Ⓚ+Ⓖ）だが、みんな使っているかな？

ムーンサルト・スタンプは相手に「乗っかって」ダメージを与える技だが、この技最大の利点は、間合を調整することにより「相手の背後を取ることができる」というところにある。

相手の下段技をスカしつつ、相手の背後に降り立つ。そして然る後に技を叩き込む―というのが理想的な使い方。

至近距離で頻繁に出すと、立ちPや立ちKなぞであっさりと撃墜されるので濫用は禁物。中間距離で相手の突進技、下段G&Aを回避しつつ出すのがベターである。

ほかにも、スラップピーチ（Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ）やピーチホップ（⇨Ⓟ+Ⓚ）からの派生でも出せるので、適度に攻めパターンに織り交ぜて出していくといいだろう。


攻撃スカして背後へ。これが理想。

スタンプでうまく相手の背後に回れた場合、安定して出せるのが「タップ（⇨Ⓚ+Ⓖ）」。背後攻撃専用技で、出るのはめっぽう早い。最初から連携に組み込むこともできるぞ。

そのほかの選択肢としては自分が振り向いて相手に向き直った後に「レッグスライサー（⇩Ⓚ+Ⓖ）」や、「キャットテイルハイ（⇩ⓀⓀ）」を入れるという手もある。

大抵、背後を取られたプレイヤーは背後投げを恐れて何かしら振り向き攻撃を出してしまうので、相手の行動に対応して、しかる後に返し技を入れるのもいい感じです。

振り向き攻撃は単発が多いので、相手が技を出し終わったのを見計らって、落ち着いてスコルピオンキックやアッパーをぶち込みましょう。

なお、フォークスルー（⇩Ⓟ+Ⓖ）で背後を取った場合も同様の対応で臨もう。

間合い重要ですね

ハニーには相手との距離を一気に詰めるような強力な突進技も無く、リーチの長い固有技が多数揃っているわけでもない。

PKが届かない距離、いわゆるミドルレンジでは、若干心細い闘いを強いられる。ゆえに、リーチが少しでも長めの技は、かなり重宝することになる。

ハニーの持つ技でトップクラスのリーチを誇っているのが「キャットハロウ（⇩⇨Ⓚ+Ⓖ）」である。

変則的なモーションから繰り出される中段で、少し離れたミドルレンジにおいての牽制で出すには持ってこいの技。

例え相手にガードされて打撃で反撃されても、キャットハロウの後にこちらのガードアタックが間に合うので「相手の手出しを誘う」技としても利用価値大。

下段技でリーチが長くて出が早いのが「レッグスライサー」。下段単発技の主流と言っていいぐらいに使い勝手がよく、牽制の他に相手の起き上がりに重ねるなど、あらゆる場面で活用できる素敵な技だ。

同様に、ディップシリーズ一連の連携も、そこそこにリーチが長い下段として、ミドルレンジでは重要な戦力となる。

ハニーの間合いの最大射程としては「スコルピオンキックが届く距離」というのが限界。あまり相手と距離をおいてもロクなことが無いので、手持ちの武器が最大限に機能する距離…キャットアッパーがいつでも叩き込める間合いを保ちつつ立ち回ろう。

浮かせた後はッ!?

[illegible]


[illegible]ぞ。



ダウンさせてライドしよう

実は強いライド。攻撃連携にうまく組み込むことが、重要なのだ。

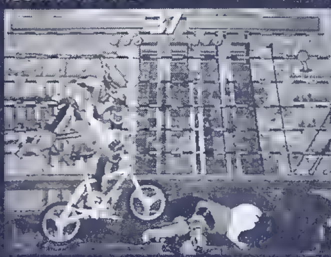
担当：SHO

巷のゲームセンターではあまり見ないキャラのチャーリー。担当の立場としては悲しいかぎりだが、BMX（自転車）に乗ってからの攻撃は実はかなり強いのだ。

そこで今回は、チャーリー使いを増やすためにもBMXに乗ることをテーマに攻略していこう。

BMXに乗るために

ライドするためには、レバーを下に2回素早く入力すればいいのだが、スキが大きいため普通に出したのでは非常につぶされやすい。安全にライドするためには、相手がダウンしているときが一番確実だ。


相手のダウン中にライトするのが基本。

しかし、打撃技で相手を浮かせたりダウンさせた後には受け身を取られてしまうので、確実ではない。そこで、さらに確実にするためにも投げの後にライドするのだ。

投げといっても、P+G投げではなく、コマンド投げのあとがいい。

4種類あるコマンド投げの内、サーカスチャーリー（⇨⇧⇩⇧⇨P+G）以外のコマンド投げであればライドすることが可能だ。

しかし、ジャイロドライバー（⇩P+G）だけは、自分もダウン状態になるため、レバーで回復することが必須条件となるので注意しよう。

他に、ライドする方法として、攻撃のあとにライドすることができる特殊な攻撃が存在する。

ライドに派生する攻撃は、BMXサマー（⇩K）、バーホップ（⇨PP⇨K）、バックフリップ・ライド（⇦K+G）の3つ。

中でもBMXサマーは非常に使い勝手がよく、浮かせた後などにも役立つので使用頻度が高い。

バーホップはダブルエルボーからの派生技だが、最後の蹴りを出すまでの攻撃発生時間が長いためつぶされやすいのが難点だ。よってダブルエルボーで止めて、他の技に派生する攻撃連携と交ぜて使いたい。

バックフリップ・ライドは攻撃発生が遅いため、あまり使わない。使うとしたら浮かせたあとぐらいだろう。

ライドで起き攻め

ライドする方法がわかったところで、今度は攻撃方法だ。

ライドからの攻撃は通常の立ち会いで使うには弱いのだが、起き攻めで使うことによってその真価が発揮される。

そのためにも、先ほどのコマンド投げからのライドが重要になってくるのだ。

さて、起き攻めで使うライドからの攻撃は、

- ●テイルホップ　（⇩P）
- ●レッキングハンマー（⇧P）
- ●ベグウイリー　（P+K）
- ●バーリー　（K）
- ●カーブス　（P+K+G）

の5つだ。

（カッコ内のコマンドはいずれもライドからのコマンド）

テイルホップは下段攻撃で、ヒットすると相手をダウンさせることができる技。攻撃モーションが速い下段攻撃だ。

レッキングハンマーは両手で上から叩きつける中段攻撃で、ガードされても相手がひるむようになっている。攻撃モーションが遅いが、起き上がりに重ねれば問題はない。

ベグウイリーはBMXで相手に突進する技で、中段攻撃なのだが、相手がしゃがみガードしていてもダメージを与えることはできない。しかし、カウンターでヒットしたときには前のめりにダウンするため、さらに別の攻撃がヒットするようになっている。

バーリーはBMXからのサマーソルトで中段攻撃。ヒットすれば相手を浮かせることが可能になる。

カーブスはBMXを前にしながら進む特殊動作なのだが、この間、相手の下段攻撃以外はほとんどガードすることができる。さらにカーブスの後には派生技であるカーブス・ローフッター（P+K+G・P）やカーブス・アタック（P+K+G・K）、カーブス・ボトムアタック（P+K+G・⇩K+G・K）などがあるため、カーブスで技をガードしたあと、相手の攻撃の硬直中にこちら側が攻撃することができる優れものだ。

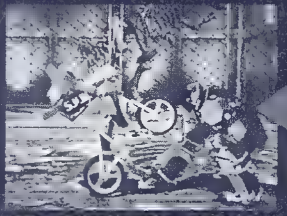
これらの技を使って実際に起き攻めをする場合、投げなどで相手のダウンを奪ったあとにライド。その後、テイルホップ、レッキングハンマー、ベグウイリーの3つの技で相手の起き上がりに重ねていく。

テイルホップの場合、相手が下ガードや下段ガード&アタックをされない限りヒットし、再度起き攻めを繰り返すことができる。ガードされてしまった場合は、ほとんど反撃されてしまうが、一応カーブスに移行することを心掛けたい。

レッキングハンマーの場合、ヒットしたら相手がのけぞってダウンするため、テイルホップかベグウイリーが追い打ちが可能となり、再度起き攻めに移行することができる。

ガードされた場合、距離によって多少変わってくるが、密着状態だと反撃をうけてしまう。レッキングハンマーを射程ギリギリでガードさせた後にはチャーリー側が有利なのでベグウイリーなどで再度攻撃が可能だ。

ベグウイリーの場合、カウンターヒットすればテイルホップで追い打ち後に再度起き攻め。ガードされたときは、反撃がくればカーブスで必ずガードできる。しかし、下段攻撃がきたときには、カーブスがつぶされるので、ここは読み合い。下段攻撃を読んだときには、ベグウイリー→ベグウイリーでカウンターが取れる。


相手の下段を読んだら、再度ベグウイリーでカウンター。


ベグウイリーをガードさせ、

この3つの技の強いところは、中段ガード&アタックをつぶせるということだ。これにより、起き上がりのガード&アタックを封じることができ、起き攻めを有利に展開することができるのだ。

以上3つの技をガードされると、いったんこちらの攻撃が止まるのだが、カーブスを使えば相手の反撃をやりすごすことができる。

技をガードした後の反撃をカーブスでガードできれば、カーブスアタックなどの派生技で再度攻撃することができるというわけだ。

しかし、カーブスは下段攻撃をガードすることができないので相手の反撃が下段攻撃だった場合には、そこで止められてしまう。先ほども紹介したが、相手の反撃が下段攻撃ということを先読みすれば、ベグウイリー→ベグウイリーといった連携で、カウンターを取ることができるので、このあたりは読み合いになってくる。


攻撃が終わったところで、反撃ができるのだ。


カーブスは相手の攻撃をガードしながら突進し、

こうなると読み合いがグルグル回るので、攻撃を単調にせず相手を翻弄することが大事だ。

しゃがみガードを多用してくる相手には、バーリーで浮かせ、空中でBMXサマー。ライドでさらに起き攻めを狙うものいいし、下段攻撃を多く使ってくる相手にはベグウイリーを多めに組み込んでもいいし、バックホップ・ブーメラン（ライド中⇨K）などで、トリッキーな動きをするのもいい。

とにかく相手を翻弄することができれば、チャーリーのペースになり、おもしろいように攻撃がヒットするのだ。

グレイス GRACE
ロースピンでダウンさせっぱなし！

担当：
ワイルダーKEI



色々な足技があって混同しそうだが、1つ1つ確実に覚えていこう。

基本を思い出すべし

グレイスも色々と固有技は増えたが、前作でできた戦法はだいたいできる。前作からだいぶ日がたっているので、少しずつ振り返りながら進めていこう。

まずはビートロースピンとシットロースピン（P⇩Kと⇩P⇩K）。最初はこれが主力となる。上段から下段と連携するこの技は、下段攻撃にいく連携が強いだけでなく、上段攻撃にガード&アタック（上段）をかけられてもロースピンキックで潰してくれるところにメリットがある。初めのプレイでは、この下段攻撃の力を相手側に植え付けるのだ。しつこいぐらいに出してもいいだろう。これで、下段ガード&アタック（以下G&A）やガードしてから中段攻撃、しゃがみ投げで対応されるようになったら、戦術を切り換えるのだ。その次の戦術は、P1発で止めて、投げとキャメルスピンカッター（⇩KKK）で2択をかけにいく。

しかし、前作と違ってキャメルスピンカッターは3発目まで連続ヒットしないので、2発で止めてG&Aか特殊ガードを狙いにいってもいいだろう。



ここでG&Aを出されても、



ほとんどロースピンで潰してくれる。

そしてブラックアイスを混ぜる

ブラックアイス（P+K）は、相手キャラの出すG&Aを打ち消すことのできる貴重な技。しかも、ガードされても硬直がまるでない（動けるのはほぼ同時で、先に動けるというわけではない）。ビートロースピンやPKキャンセルの中に、混ぜて使っていくといい。この技をガードさせたあとは、投げ、G&A、特殊ガード、PPP、もう1回ブラックアイスなど、色々と選択肢がある。最初はG&Aでいいだろう。



ガードさせて、



ガード&アタック。慣れてきたら特殊ガードを狙おう。

また、起き上がったあとにすぐG&Aを出してくる相手などにも使っていける。が、特殊ガードを使ってくる相手にはやめたほうがいい。こういう場合は、スラッシュ・リバース・サマーソルト（G+⇧⇩K⇩K⇩K）を、起き上がりに重ねるタイミングを少し遅らせて出してみよう。ブラックアイスよりは大ダメージを与えられる。

ちなみに、ブラックアイスを相手キャラがくらって前のめりになったら（カウンターヒット）、追い打ちでサマーソルト（⇩K）が入る。

安心度が低くなったシットスピン5

前作大活躍したシットスピンであるが、受け身の多様化と下段G&Aが加わったことで、あまり安心して使えなくなった。が、シットスピンからダブルクロス・スラッシュ（⇩K+GKKKK+GKK）やクロスブレードラウンチ（⇩K+GKKKK+G⇧KK）に変化させることができる。一体どっちなんだ?という声も聞こえてきそうだが、現段階では、それでも使える技と判断している。使う場面は、起き上がりを攻めにいくときに使うか、PGから連携として組み立てていく。下段G&Aはされても仕方ないが、一度出したら受け身は気にせず出し切ってしまおう。ダメージ量は少ないが、与えられるときに与えておいたほうがいい。



受け身を必ず取られるようになったら控えればいい。

ここでクロスブレードラウンチという技名がでてきたが、これがまた使える。1発目を当てることができれば、割り込まれない、3発目まで連続ヒット、硬直がないの三拍子なのだ。⇩K+Gからではなく、ダイレクトに狙っていこう。もしガードされたならば、ブラックアイスをガードされたあとと同じ攻防ができる。連続ヒットといえば、KK+Gもそうだ。

フランケンシュタイナーの使い方が変わりました

キャメルスピンカッターヒット後に出すのが有効だったフランケンシュタイナーであったがキャメルスピンキックの硬直が長くなったので、別の決め方を考えなくてはならなくなった。この投げ技はダメージ量が大きいので、狙えるならばどんどん狙っていきたい。狙いやすい場面は、起き上がりだ。相手キャラをダウンさせたら、おもむろに接近して垂直ジャンプをするのだ。そして、頂点にさしかかったら⇩P+K+Gと入力しよう。思ったより捕まえてくれる。相手がしゃがんでこれを回避するようになったら、大ジャンプをしたらすぐにレバーを下に入れてKボタンを押そう。一応これで2択攻撃にもなっている。

その他には、壁に追い詰めたときに使える。この状況ならば、相手キャラを跳び越してしまうということはない。

それから、失敗すると自分にダメージがくるのは変わっていない。空中で受け身をとるときに、何回も入力すると受け身をとったあとに出てしまうので、受け身には気を配ろう。これを逆手にとって、高く吹っ飛ばされたとき、相手キャラが真下にいるようなときに使う場合もある。



垂直大ジャンプでダーツといく。



爪先辺りが触れていれば捕まえられる。



しゃがむ相手にはこれだ。

サンマン SANMAN 投げコンボ大全



高確率で投げ抜けできるこのゲームにおいて、このキャラの立場は少々ツライ…。

担当：マディトシ

このゲームの投げ抜けは、その有効フレームの広さから、理論上投げ技が決まる確率は限りなくゼロに近い。しかしゼロではないので、チャンスは残されている。投げキャラのサンマンがその厳しい状況下で勝ち抜くには、いかにその少ないチャンスをものにし、高威力な投げ技につなげられるかにかかっているのだ。

抜けない相手に容赦なし!

というわけで、投げコンボのコツみたいなのを覚え、極力入力ミスをなくすようにサンマン使いは考えよう。

そこでいの一番に練習しておきたいのが、Wオーバーからのファイナル。言うまでもなくこれが最も威力のある投げコンボで、決まれば相手の体力の半分を持っていく。もちろん最も抜けられやすいコンボでもあるのだが…。

入力面でのネックは最後の一回転。方向は左のカコミのとおり。問題はそのタイミングだがWオーバーの始まる「ユッ」という掛け声が入るときにコマンドが完成している、というのを目安にしておくとうまくいく（個人的に）。



Wオーバー始動の掛け声が聞こえたところで…



入力が完了していると、ここまで出る、はず。

次にフィッシュへのコンボ。これもなかなかの高威力な上に、最後が⇧という方向から投げ抜けが若干されにくい。

入力はさすがにファイナルほど難しくはないものの、苦手な人も結構いることだろう。コツは遅めの入力。特にブローから入ると焦ってしまいがちだが、相手キャラを地面に着ける少し前まで入力を受け付けているので意外に余裕はある。その点に気をつけ、後は正確に真下と真上に入れることができれば決して難しくはない。ハイドラも基本的には同じだ。

ジ・オーバーコンボ・全ルート

- オーバードライブ（⇦P+G）：⇨⇘⇩⇙⇦P+G
  - ⇨⇦P+G　フルオーバードライブ（⇦P+G）
    - ⇨⇦P+G　Wオーバードライブ（⇦P+G）
      - . P+G　ファイナルオーバードライブ（⇩P+G）
  - ⇧⇩P+G　アニマルハウリング（⇩P+G）
  - ⇩⇧P+G　フィッシュテイル・バスター（⇦or⇨P+G）
    - ⇩⇧P+G　ハイドラグライド（⇧P+G）
    - ⇦⇨P+G　エレクトラグライド（⇨P+G）
    - ⇨⇦P+G　スーパーグライド（⇦P+G）
  - ⇦⇙⇩⇘⇨P+G　マックス・デスペラード（⇨P+G）
- オーバーブロー（⇨P+G）：⇦⇨⇨P+G
  - ⇦⇨P+G　ヘッドキャノン（X）
    - ⇨⇦P+G　ウルトラキャノン（X）

※（　）内は抜けコマンド



ここも3択になってかなりいい案配だ。



投げコンボ期待の星、フィッシュテイル。

ベアハッグコンボ

- ⇨⇦P+G　ベアハッグ（⇦P+G）
  - ⇦⇨P+G　シーライオンハッグ（⇨P+G）
    - ⇦⇙⇩⇘⇨P+G　ビーストハンター（X）
  - ⇦⇦P+G　エレファントハッグ（⇦P+G）

あるいは投げキャラとしての困惑

サンマンは数種の投げ技を持っているが、その内の高威力なものを狙おうと思うと始動（単発も含む）が必ず⇦か⇨になるため、相手もこの2方向を重点的に入れてくる。よって、このページでチャートを載せているようなものをいくら使い分けても高確率で抜けられてしまうのだ。

これを解消するにはショルダーミル（⇦⇧P+G）、バックボーンクラック（⇧P+G）といった低威力ものを多用し、それの抜けようとしてきたところに高威力なものを使うといった我慢強い布石を置くしかない。一発勝負の場合は多少まどろっこしいが、何度か同じ相手と勝負し使わなくていいのなら、高威力なものは使わない。それぐらいの気持ちで闘ってみてもいいかもしれない。



ジャイスーも結局⇦。じゃあ、どうすればいいの?



これとバックボーンを主力投げに。減らないが…。

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

キャンペーンや連続技などへの投稿、多謝！

マーヴルVS.カプコン

スコアアタックキャンペーンやV・クロス&V・アシストの連続技などへの投稿は連載終了に伴い、とりあえず締め切りとさせていただきます。皆さんからの多数のご投稿、ありがとうございました。

こだわり続けて最終回 第8回 アシストキャラ群雄伝

人と違う工夫ができてこそ真のアシスト使いではないだろうか？

担当：石井ぜんじ&アシスト評議会

氷にまぎれて背後に回れ

読者からのお便りを、かなり参考にさせてもらったこのコーナー。今回は、長野県の丑山雅之君が送ってくれた、アイスマンを使った戦法を紹介しよう。

アイスマンは、連続技につなぐことはほぼできないが、攻撃判定を相当大きな範囲に発生させるという利点がある。回数は4回と少ないが、よけにくく、相手に足止めする性能は高い。

以前にはアイスマンを使ってからウォーマシンで裏に回る、というパターンを紹介したことがある。今回は、それの発展形で、ガンビットのケイジャンエクスプロージョンで裏に回るというものだ。

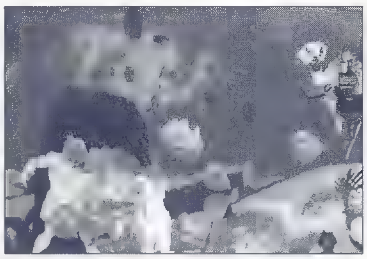
まず、相手を画面の端に追い込む。1人倒して2人目のキャラが出てくるところにしかけてもいい。アイスマンを端に追い込んでガードさせたら、できるだけ降らす氷と重なるように、ケージャンエクスプロージョンを出そう。

氷に隠れて裏に回るので、見にくいというのが最大の利点。ケージャンエクスプロージョンのガード方向を間違えれば大ダメージだ。この場合、画面端ならガード方向は同じ。ガンビットの位置に惑わされて、ガード方向を変えるとダメージをくらいやすい。氷をガードして、画面端まで間があいていれば、ケージャンエクスプロージョンが逆ガードになる。

ちなみにケージャンエクスプロージョンに限らず、ウロボロスで裏に回ったりと、裏に回れる技と組み合わせると効果があるだろう。



端に追い込んだら、氷を降らす。

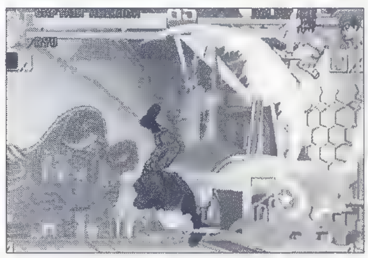


氷に隠れて見にくいのがミソ。

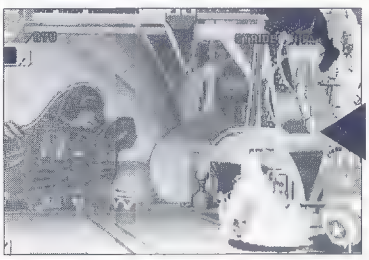
マニアックーシャドウでゆさぶる

あえてマニアックなところを目指す、ということで、シャドウの使い方を紹介しよう。

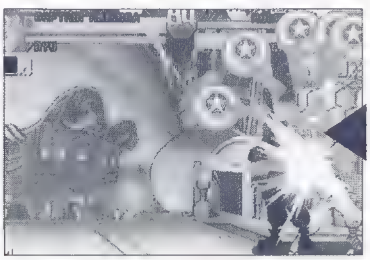
シャドウの欠点は、使える回数が少ないこと。だが、対空性能は非常に高い。単純に、リュウや、キャプテン・アメリカと組ませて対空トリオ、というのも面白い。



対空性能を生かして空中ガードさせる。



側転などでくぐって回り込み…、



さらにジャンプ攻撃だ。

それはともかく、シャドウのよいところは、空中ガードをしている相手を一定時間空中にくぎづけできるところだ。そこで、1人倒した後の出てくる相手に合わせるなどして、空中ガードさせてみよう。

そうしたら、ダッシュなどで下をくぐったあと、ガードをゆさぶる。下をくぐって、さらに飛び越すような感じで、ジャンプすれば、さらにガードしにくい。こうすれば、いまいち使えなさそうだったシャドウもガードを崩す手段として使えるぞ。

アシストパートナーよ永遠なれ

ずいぶん長く続いてきたアシスト群雄伝、どうだっただろうか。アシストをクローズアップしてきたのは、マーブルVS.カプコンの面白さのかなりの部分をアシストが占めていると思ったからである。

プレイヤーキャラクターより目立たないが、それぞれに個性がある。何を使うかにも人の個性がでるし、アシストごとの戦法をこだわって考えるのも面白い。

ただ、アシストの選び方がわかってから、強いアシストにかたまってしまったのが残念だった。もう少し使用回数などでバランスがとれていれば、もっとプレイヤーの個性が出ただろう。

私の場合は、普段は強い戦法しか使わないほうである。だが、アシストと、ヴァリアブルクロスについては、自分なりの戦法を考えていくのが面白かった。

今後も、このような面白い要素がつまったゲームに、ぜひトライしていってほしいと思う。

さあ、みんなでチャレンジ!
あんたが大将だ!!

V・クロス中の戦法だけでなく、コンボや小ネタも投稿されてきました。まあそれもアリでしょう。

担当:あんたが大将、おいらは車掌　P・鈴木

VSシリーズファンの投稿をなるべく多く紹介していこうというこのコーナー。役に立つものから自己満足のものまでいっぱいあるので、全部試してみたら2週間ぐらいあっという間に過ぎ去る!?

V・クロス 戦法編

意外に投稿が少なかった。やはりVSシリーズは、連続技のほうが人気が高いようだ。

あんたが大将だ!1 ロックマン&春麗

①ロックマンが先発、相手に近い位置でV・クロス発動
②小K中K同時押しでビートプレーンを出す(春麗は通常技が出る)
③春麗は◆+大K連打で背中蹴りを出す
④背中蹴りが見えたらレバーを◆に入れ、相手頭上付近で◆に入力(小Kと小Pを連打すること。ここでガードが逆になる)
⑤ビートプレーンの爆弾ヒット中に春麗は(小P↓)しゃがみ大P→千裂脚
⑥ハイパーロックマン
(広島県　PN.花蟷螂さん)



春麗が背中蹴りを出したら、上手にロックマンは移動しよう。



これで逆ガードの完成。

何とか使いたかったビートプレーンを実際に組み込んでくれた。
あんたが大将だ!

V・クロス コンボ編

やはりコンボは人気がある。一風変わった内容でないと採用されにくかったぞ。

あんたが大将だ!2 ジン&ベノム

①ジン、チェーンコンボ(小P↓しゃがみ大P)ただし、画面端限定
②キャンセルV・クロス
③プロディアパンチ(同時にベノムウェブが出る)
④プロディアパンチ

あんたが大将だ!3 ジン&ウルヴァリン

①、②は2と同じ
③➡⬇◆➡+KKと入力(するとフェイタルクローとサオトメサイクロンが同時に出る)
④フェイタルクロー、サオトメサイクロンの順でヒット、落ちてくる相手をバーサーカーバレッジXで拾う
⑤とどめのプロディアパンチ
(東京都　松下知宏さん)

V・クロスを連続技に組み込むアイディア。ただ、タイミング的に難度は高い。
あんたは大将だ!

あんたが大将だ!4 コマンドー&アメリカ

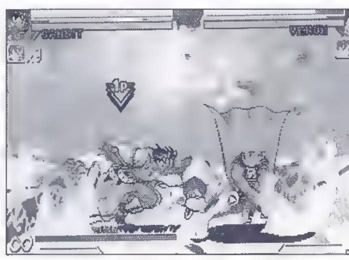
●技名:キャプテンクロスオーバー
①V・クロス発動(ヒット)
②アメリカ側小K↓中K↓Hスターズ&ストライプス(ただし中P+大Pで)
③キャプテンソード
④③のヒット中にアメリカは相手方向にダッシュ
⑤ファイナルジャスティス
(愛知県　PN.FELさん)
ポイントは②。中P+大Pで入力することにより、コマンドーはしゃがみ大Pを出す。このおかげで連続技が成り立つというわけだ。
あんたも大将だ!



この攻撃があるかないかで、連続技になるかが決まる。

あんたが大将だ!5 飛竜&ガンビット

①飛竜先発時にV・クロス始動(ヒット)
②ロイヤルフラッシュを出す
③すると、飛竜はアメノムラクモを出す
④ロイヤルフラッシュ終了前にラグナロク入力
⑤落下する前にロイヤルフラッシュで拾う
⑥ラグナロクでとどめ
(滋賀県　PN.P&Dさん)



アメノムラクモが出るぞ。

見やすいハガキがよかった。5コママンガでわかりやすく、助かった。
あんたで大将だ!

あんたが大将だ!6 春麗&シャドウレディ

①V・クロス発動後、相手を挟み込む
②K連打
③V・クロス終了後もK連打
④相手がやられるまでK連打
(東京都　PN AIJさん)
実は「めざせ!ハイスコア」でも既に書かれていた内容。いろんなページを読んでおくといいことあるぞ。なお、スコア集計はこれで終了になったらしい。あしからず。
あんたに大将だ!



終わりません。連打です。

あんたが大将だ!7 ザンギエフ&ジン

①ザンギ先発でV・クロス始動(ヒット)



ダブルラリアット→サイクロンの順でヒットしたら…



アイアンボディー!ここが熱い。

②ジン、ダッシュ立ち小K（同時にザンギの立ち小Kが出る）
③キャンセルサオトメサイクロン（するとザンギはダブルラリアットを出す）
④ダブルラリアット↓サイクロンの順でヒット
⑤アイアンボディ発動後相手の落下地点へ移動
⑥やや引きつけてシベリアンブリザード
⑦サオトメサイクロン
（千葉県　山下洋さん）
こだわりを見せた作品。ザンギを使い、かつアイアン化させてしまうところなどは、いかにも手作り感があっていい。難度は高め。
あんたと大将だ！

あんたが大将だ！ 8 ロックマン&モリガン

①ロックマン先発でロックバスター30秒溜めヒット
②V・クロス発動
③ロックバスター連続ヒット中に大P空キャンセルダークネスイリュージョン
④ハイパーロックマンで着地前の相手を拾う
⑤ダークネスイリュージョン
⑥ハイパーロックマン
ポイントは、
③は空キャンセル入力により、ラッシュドリルが出ない。
④はハイパーロックマンの入力タイミングは、ダクネス中のモリガンが空中に移動してから2ヒット目。
⑤はモリガンが着地してからすぐ（難度高め）。
（岡山県　PN. KAG三厳さん）
細かくポイントまでおさえてくれたので、わかりやすい。大P空キャンセルという点も小ネタが生かされている。
あんたを大将だ！


大P空キャンセルにすれば、


ラッシュドリルは出ずに、ダクネスのみヒットする。

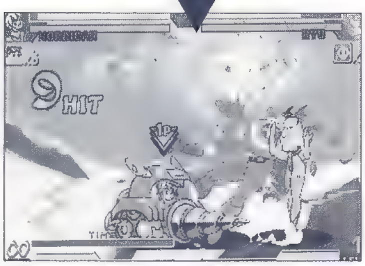
あんたが大将だ！ 9 リュウ&ウルヴァリン

①リュウ先発でV・クロス始動（ヒット）
②ウェポンX
③真空竜巻
④ウェポンX
⑤豪鬼にチェンジ
⑥天魔豪斬空
（東京都　PN. 邪道さん）
豪鬼にわざわざ変身して追撃する点がおもしろい。
あんたへ大将だ！

あんたが大将だ！ 10 リリスモリガン&ロール

①V・クロス始動（ヒット）
②モリガンから見てダッシュ立ち小K↓⬇⬋⬅+小K中K同時押し↓大P↓大Kと入力
③するとロールは小Kキャンセルラッシュドリルを出す
④モリガンは③のような入力をすると小K↓中K↓大P↓大Kのチェーンを出す
⑤チェーンヒット後、ラッシュドリルが連続ヒット
⑥ダークネスイリュージョン
⑦ハイパーロール
（埼玉県　佐藤さん）
かなりマニアックな内容。優先順位を利用した同時押し入力の性質が理解されている。難しい内容だが、実行するのは簡単!?
あんたは大将だ！


見た目は単純だが、理論は難しい。②入力をすれば、


きれいにつながる。ロールを使った点がプラスになった。

あんたが大将だ！ 11 ウォーマシン

①ダッシュ小K↓中K↓しゃがみ大Pキャンセルv・クロス発動
②ウォーデストロイヤーで拾うなど
（千葉県　PN. ごろたんさん）
もう少し詳しく説明してほしかったが、V・クロスを連続技に組み込める、ということで紹介した。

単体キャラコンボ編

あんたが大将だ係にどういうわけか単体キャラのコンボが送られてきた（しかも多数）。まあOKでしょう。

あんたは中将だ！ 1 C・アメリカ

●しゃがみ大P↓「スーパージャンプ小P×3↓2段ジャンプ↓小P×2↓中P↓中K↓レバー上大K」↓相手が落ちる寸前にレバー下大K↓しゃがみ小P↓しゃがみ中P↓立ち大P
〈ポイント〉
「」の中は、かなり遅く入力。最後の中K↓レバー上K部分は、心持ち早めに入力。
（大阪府　久保さん）

あんたは中将だ！ 2 ウォーマシン

●しゃがみ中P↓飛行↓小P↓中P↓レバー上大P↓横ダッシュ↓小P↓中P↓レバー上大P↓斜め上ダッシュ↓レバー下中K↓レバー上大P↓飛行↓……

あんたは中将だ！ 3 ウルヴァリン

●ダウン追い打ち時にしゃがみ小K↓立ち中P↓（レバー下でキャンセル）↓立ち小P↓立ち中P↓……
（大阪府　PN. KIMの友人さん）


はい、やばめです。ウルヴァリンさらにパワーUP。対CPU戦用ですな。

小ネタでGO！

オンスロート1段階目に対して、春麗のレバー前+大Pが連続ヒットするのが楽しい。
（愛知県　河合さん）


連続ヒットしなくても、問題はないので安心だ。

今回はV・クロスを中心に説明した。要望が多ければまたこのコーナーは復活するぞ。

世界一の称号は、キミのために…

GOD BLESS THE RING エアガイツ EHRGEIZ™

みんなムックは購入してくれたかな？世界一を目指すには必要最低限のことが書かれているはず。まずは買うべし！そして読むべし！浮かせてビシバシ！

締め切り迫る！ハガキを出すなら今しかない！

前号でもお知らせしたとおり、来る7月26日(日)、場所は池袋メトロポリタンプラザ8F METホールにて、「EHRGEIZ」日本一決定戦&世界大会が開催される。

締め切りは6月末日必着ということで、「出たいけど、また間に合うみたいだし、来週あたり気が向いたら出してやっかな」などと言っている場合ではない。ヤバイぞ。とっとと出さないと、一生後悔することになりかねないのだ。今すぐ応募を！

なお、**応募は1人1枚のみ有効**となっている。複数応募は無効となってしまうので、十分注意してもらいたい。詳しい応募要領は下の囲みを見てもらいたい。

さて、この大会に向けてぜひとも購入してもらいたいのが、先日弊社から発売したばかりの『EHRGEIZ』ムックだ。敷居が高いと感じてプレイから遠ざかってしまった人のみならず、巷の対戦相手じゃ物足りないキミにも必携の書。基本システム、完全技表、CPU攻略とキッチリ押さえつつも、ハイレベルかつマニアックな対戦攻略をキャラ別に深く突っ込んでいる。大会に出るなら、もはや標準装備といえるだろう。

もちろん硬派な解説だけではなく、より『EHRGEIZ』を楽しむためのストーリー紹介や、驚異現象、登場キャラの人間模様なども余さず掲載しているぞ。

参加者募集要項

●応募期間（締め切り）

6月末日必着

●応募資格

①対CPU戦にて、8ラウンドを6分40秒以内にクリア可能な方

②当日、自費で会場まで来られる方

●大会使用キャラについて

大会で使用できるキャラは、デフォルトキャラの8キャラのみとさせていただきます（タイムリリースキャラのクラウド、ティファ、ジャンゴの使用は認められません）

●応募方法

必ず往復ハガキにて、下記の記入例にならって応募してください（お1人様1枚のみ有効）

GOD BLESS THE RING エアガイツ EHRGEIZ World Championship

「エアガイツワールドチャンピオンシップ」

●実施日時

1998年7月26日（日） 10：00～18：00

（日本一決定戦予選・決勝・ワールドチャンピオンシップ含む）

●実施場所

池袋ターミナルビル・メトロポリタンプラザ8F METホール（東京都豊島区）

〈備考〉

●応募者が300名を超えた場合は事務局にて抽選のうえ、参加者の決定を行います。また、当選者には7月上旬前後に、大会詳細および当日スケジュールを発送します。

●応募ハガキは1人1枚までとし、複数応募は失格とします。また、記入漏れのある場合は失格となる可能性があります

●ワールドチャンピオンシップ優勝者には、世界一の称号とともに豪華賞品を進呈。準優勝者、3位、国内決勝優勝者、国内決勝準優勝者にも賞品を進呈します。また参加者全員に、もれなくオリジナルグッズをプレゼントします

往復ハガキ記入例

※返信用ハガキの裏は白紙のままで結構です

往信用ハガキ（表）

〒106-0062

東京都港区南青山5-17-7 ABビル103

(株)ビッグマウス内

「EWCS事務局」宛

返信用ハガキ（表）

〒□□□-□□□□

○住所

○氏名

往信用ハガキ（表）

○住所

○氏名

○年齢

○職業（学年）

○電話番号

○大会参加時の使用キャラクター（タイムリリースキャラは除く）

○大会参加への意気込み



価格は1980円＋税にて、絶賛発売中！世界一を目指すには、このムックは欠かせないぞ！

只今、参加者募集中！今すぐ応募を！

一気に決めろ！
起き攻め指南

起き攻めを狙っていくためにも、ダウン回避に有効な攻めを考えていこう。

担当：伊勢猫

起き攻めとダウン回避

対戦をしていくうえで、非常に大きなウエイトを占めている「起き攻め」。いかにダウンしている相手にプレッシャーをかけつつ、効率の良い追い打ちをしていけるか…これこそ勝敗を分けるカギだといっても過言ではない。しかし、実際の対戦においては、リスクの少ない「ダウン回避」をダウン時に使っていくのもまた事実。『EHRGEI-Z』においては、起き攻めとともにダウン回避を潰していく有効な手段をどれだけ知っているかが重要にもなってくる。

そこで今回は、起き攻めをしていくための布石ともいえるダウン回避に対する有効な手段について、詳しく取り上げていくことにしよう。

ダウン回避を攻める

ダウン回避をすると、その場起き上がりと同じようにキャラが無敵になることについては、以前にも説明した通り。しかし、厳密にはその場ダウン回避をした場合、無敵時間が切れてからガードへと移行できるまでに、操作不能な硬化時間といったものが存在している。このため、一瞬しか無敵時間のない移動ダウン回避はもちろんのこと、その場ダウン回避に関しても確定する追い打ちがある。

最もポピュラーな例としては、攻撃判定の持続が長いスライディング（走り 下）が挙げられるが、これ以外にも様々な攻撃を重ねていくことが可能。中でもスライディングヒット後のその場ダウン回避に対してであれば、しゃがみ状態であることを利用しての浮かし技（立ち上がり 上）や、1回転コマンド投げを硬直に決めることもできる。

このためにも、移動ダウン回避はスライディングで潰すなどして「その場ダウン回避を使いたい」と相手に思わせていくようにしたい。



相手のダウン回避を先読みしていけば選択肢は広がる。

浮かし技から投げを狙う

浮かし技からは、空中コンボによる追加ダメージを狙っていくのが3D対戦格闘ゲームにおけるセオリー。この考えは『EHRGEI-Z』においても間違いではないが、実際には「空中受け身」といったシステムがあるため、空中コンボそのものを回避されてしまうことも少なくはない。

しかし、ここでワザと追い打ちをしなければ、空中受け身入力がダウン回避入力と重複してくれるため、着地際にダウン回避を意図的に取らせていくことが可能。浮かし後はこちらの硬化時間が短く着地点に密着することもできるため、余裕を持ってダウン回避に対処していける。ただし、立ち上がり 上の浮かし技などの、仰向けで頭をこちら方向に向けて相手がダウンしてしまう浮かし技に関しては、後転ダウン回避をされてしまうとこちらに背中を向けた状態で起き上がってくるため、受け身にタイミングを合わせて1回転投げ入力をしても、通常の投げスカリモーションになってしまうので注意しよう。



こちらに背中を向けて起き上がる場合は1回転投げできない。



空中コンボで受け身を取られてしまうようになったら、





ワザとダウン回避を取らせて一回転投げを狙うのも悪くない。

起き攻め最終形態!?

[illegible]

いのが、こちら[illegible]

[illegible]







五分ではあるが…
インタラプト後の攻防

インタラプト後、互いに最速で行動すると、どのような結果になるか?普通の密着状態とは少し違うのだ。

担当:C・LAN

インタラプト後は完全五分だが…

いかに強力無比なラッシュでもピタリと止めてしまうインタラプト。インタラプトに成功した後は、両者完全五分の状態で仕切り直しとなる。

インタラプトの後にはどう行動するのがベストなのか? まあ「五分でほぼ密着状態」ということを考えれば漠然とは想像できるだろう。だが、インタラプト後は普通の密着状態で技を出し合ったときとは違った結果になったり、意外な行動で多くを避けられたりなど、なかなか興味深い。


インタラプト後は…。


完全五分。迷わず動け!


だが猪場、三島、ハンの3キャラには捕まってしまう。


後退は通常投げを回避できる。

インタラプトの機会は決して少なくはない。確信を持って行動するためにも、インタラプト後、あるいは完全五分状態での行動の優劣を詳しく知っておこう。

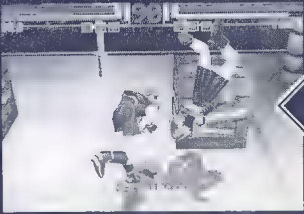
インタラプト後の行動優劣

インタラプト後は、結論からいってしまえば完全な読み合いである。その結果は、左下の表のとおりになる。

後退(Ⓖ+レバー←)は投げ技を回避できるが、発生の早いレバー1回転投げには捕まってしまう。ところが走りに対してはこれが逆転し、レバー1回転投げは回避できるが、普通の投げ技は走りかけたところを横投げされてしまう。

例外的に、猪場、三島、ハンの投げ技は間合い(腕が長い?)が広いため、後退で投げを避けることができないキャラが多いので注意。

互いに投げ技とレバー1回転投げを入力した場合、通常はレバー1回転投げが勝つが、インタラプト後の最速入力時は、なぜかレバー1回転投げは不発に終わり、普通の投げ技が勝ってしまう。

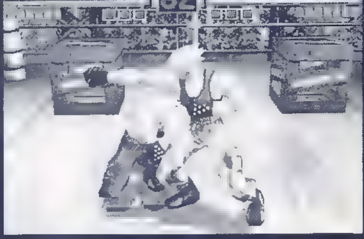

インタラプト後は、なぜかノーマル投げが勝つ。


1回転投げVS通常投げ。本来は1回転が勝つが…。

打撃技に関しては、当然投げには勝てるが、後退や走りで原則避けられる。技を出すならば発生の早さを重視すべきだが、ガードされたり逃げられたりすることが多ければ、思い切って追いかける(スライディングなど)のも手だ。

ジャンプはあまり取る気にならない行動だが、相手の投げを両方回避できる。また目押しでジャンプすれば、打撃技をインタラプトする可能性がある。ただしこの2つを兼ねるように入力することはできないが…。

なお、レバー1回転投げとジャンプを同時入力した場合は通常レバー1回転投げが勝つが、インタラプト後は最速どうし(先行入力)でもジャンプで回避できる。これとは少し違うが、後退を読んで必ボタン(飛び道具系)、あわよくばインタラプトという複合入力も考えられる。


避け性能の高い技を出すのも手だ。

●インタラプト後最速行動勝敗表

	打撃	後退	走り(後方)	ジャンプ	通常投げ	レバー1回転投げ
打撃(上段パンチ)			△	○	○	○
後退	△		△	△	△	×
走り(後方)	△	△		△	×	△
ジャンプ	×	△	△		△	△
通常投げ	×	△	○	△		○
レバー1回転投げ	×	○	△	△	×	

インタラプトを狙うべき状況

インタラプトのゲージ消費量は30ドット。全ゲージ240ドットの約8分の1に当たる。そして与えるダメージは15ドットと、ゲージ使用量に対するダメージ値はそれほど高くはない。

偶然暴発した必殺技が当たることもあるし、ジャンプコマンドで入力すればリスクもそれほど高くないとはいえ、インタラプトを狙う状況はあまりにも漠然としすぎだ。つまり「勘」に頼る部分が結構大きい。

だがそんな中で、絶対に狙ったほうがいい状況も存在するのだ。

実はこのゲームでは、自由に動けない状態でも、相手との向きさえ合っていればインタラプトの入力は受け付けている。

たとえばダウン状態、バウンド中、よろけ中、コンボくらい中などが挙げられる(ダウン中は仰向けなら相手足側、うつぶせなら相手頭側という条件が付く)。

特にクラウドのデストラップや投げ打撃、李書文のカウンター虎撲の後などは、よろけの回復とインタラプト以外の行動はできない。こんなときこそ落ち着いてインタラプトしていきたい。


絶対に入力すべき状況は、見逃さずにインタラプトしたい。

迅速に行動したいが…

インタラプト後は読み合いとはいえ、表にあげた行動はあくまで最速のもの。

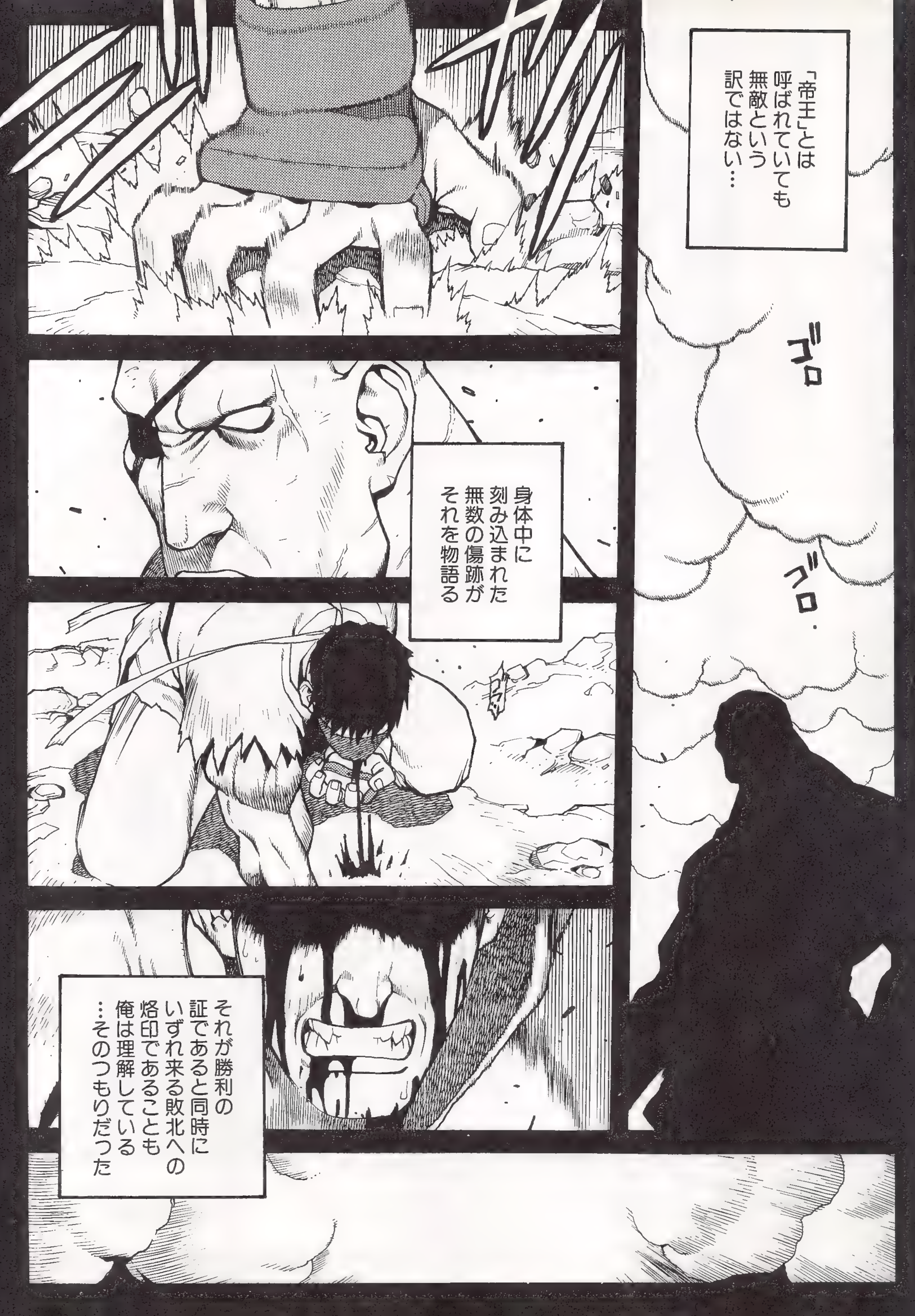
だがインタラプトは、少なくとも一方にとっては突然やってくるものだ。そのため反応が遅れがちになりやすい。

またこの裏返しで、インタラプト後は理論上五分でも、実質上は「仕掛けた側が有利」ともいえる。こういう瞬間は回避手段の豊富なこのゲームの対戦中にはけっこうある。投げ打撃を途中でやめる、空中受け身を取るなどした後も迅速に行動すれば相手はなかなか反応できない。

そんな中ではインタラプト後は比較的反応しやすい部類に入る。あれこれ考えるよりも、まずは1つコレという行動を決めておき、インタラプトされても迷いなくそれを行えるようにしたい。相手の行動に対応することを考えるのはその後でいいだろう。



中平正彦先生HP⇒http://www.bekoame.ne.jp/~n-masahiko/



「帝王」とは呼ばれていても無敵という訳ではない…
ゴロ
ゴロ・
身体中に刻み込まれた無数の傷跡がそれを物語る
それが勝利の証であると同時にいずれ来る敗北への烙印であることも俺は理解している…そのつもりだった



豪殺!!
初めて
闘いの中で
「恐怖」を
感じた――
ついに
「その日」が
来たのだ
――


て…「帝王(サガット)」!!
そのお体で
無理を
なさっては…
どうか
ご自愛を!!
ド
ム
うおおおおお!!!

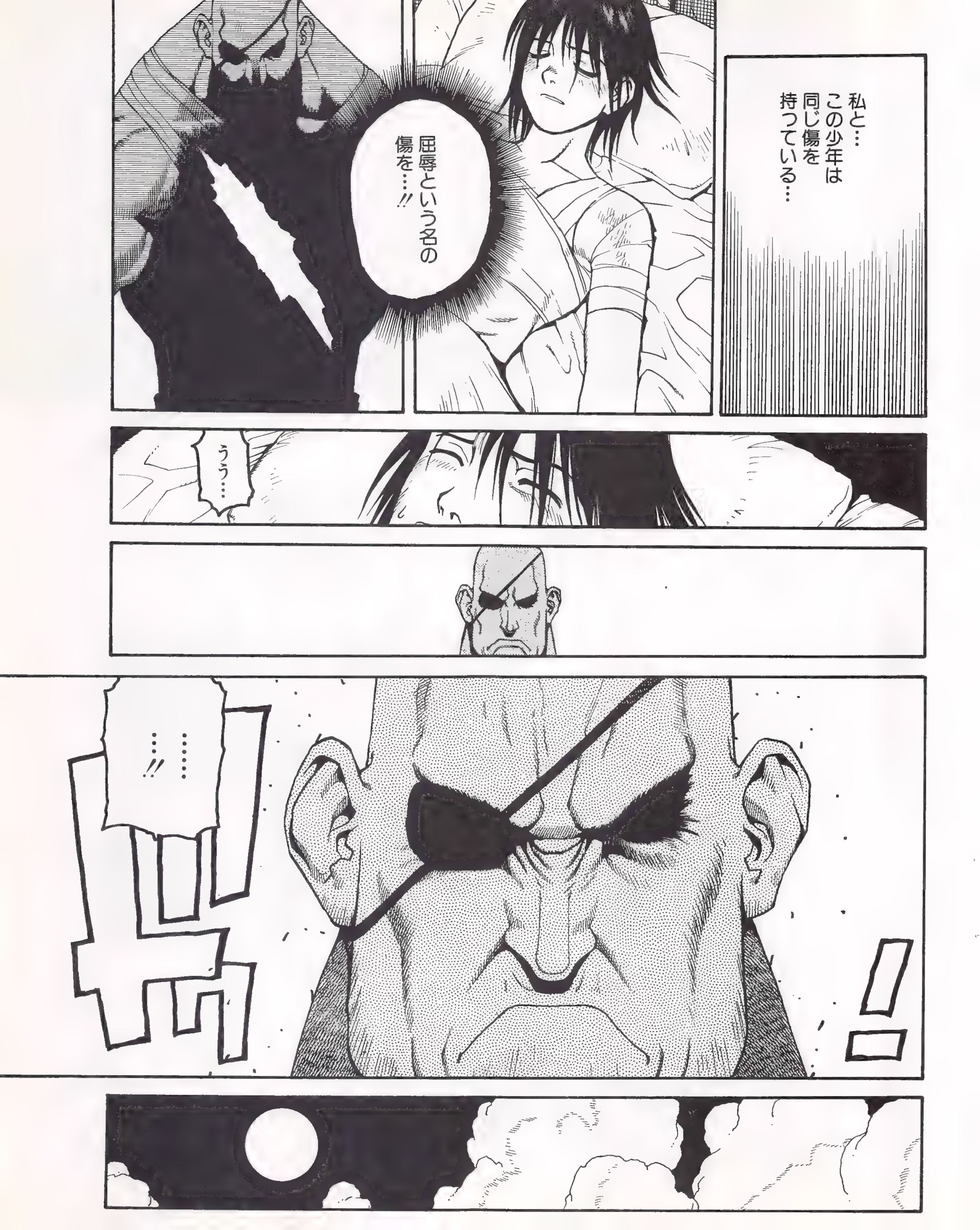

ククク！
あの狼狽の様はどうだ…？
生涯初の「敗北」という現実をどう受け止めてよいのか分からないのだ！
「帝王」に対し何という口を！
ましてやあなたにとって師でもあるというのに！
おおサガット様…
まさに荒れ狂う手負いの虎の様だ…！
ククク！
あれが「帝王」のふるまいに見えるのか？
もはやサガットもただの男よ！


ふー…
危うく下じきにする所だ…
しかしなぜ こんな所で子供が倒れている…?

●神月かりんは「さくらがんばる!」全②巻に登場してま〜す。




虎…
その美しい毛皮をめぐり密猟者は今もなお後を断ちません
獰猛であればある程さらにその価値は高くなるとも聞いております
例えば人命を奪ったその数であるとか…
しかし いかな虎でも余程の理由もなく人間を襲うことはあり得ないこと
そこで密猟者が考え出したのがー…
…犠牲者の捏造…
つまり この少年は毛皮の価値を釣り上げる為のエサ…という訳か
何ということを…!!



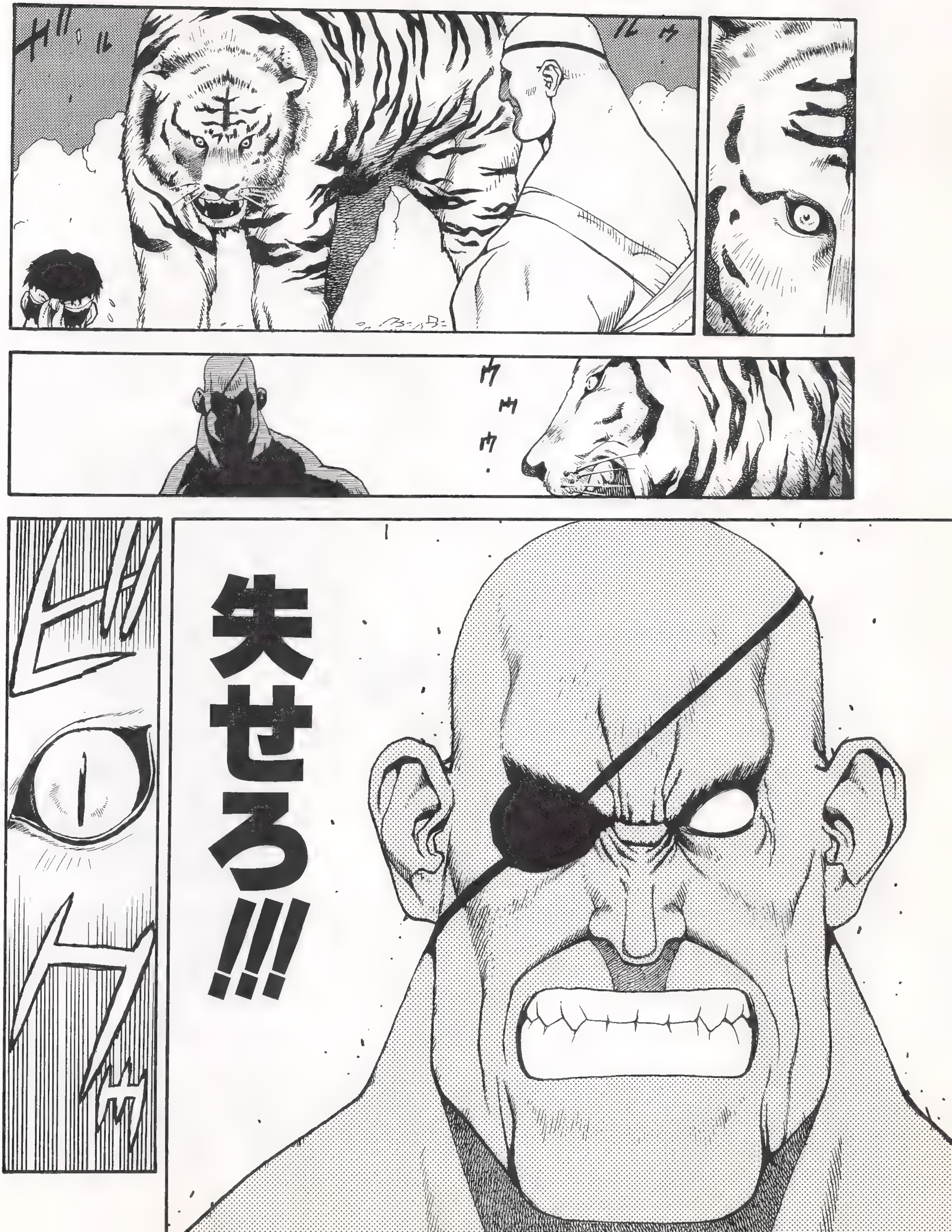
私と…
この少年は
同じ傷を
持っている…
屈辱という名の
傷を…!!
うう…
……
…!!
ドッ
!


私は何をしようとしているのだ!?
密猟者を倒し少年の仇を討つのか…!?
違う!!
俺自身の「敗北」という屈辱を晴らす…その代償行為にすぎない!!
これは八つ当たり…腹いせなのだ!!
私は何と浅ましい男なのか!!
だが…それでもかまわん!!
何人も今の私を止められぬ!!!


だッ…ダメだ
麻酔が
まるで
効かねえ!!!
くそ…
くたばれ…!!!


ドサ・
…ひ
ひいい——!!!


ぎゃふッ!!!
て…帝王様…!?


失せろ!!!

★ホームページと共に中平先生にお便りを!!『中平君がんばるのだ…』係まで




貴様の悪行は既に知れているわ!! 外道めッ!
今度は貴様がエサとなる番だ!!
サガット暴走!!
その時 私は獰猛な獣と化していた…

第15話／終わり

スーパーメダルクラブへようこそ!!

100円で遊べる、増やせる新システム。スーパーメダル・クラス・コーナーでは、メダルゲーム、ビデオゲーム、アーケードゲームが共通の専用メダルで遊べます。ですから専用メダルゲームで増やせば、さらにお得に楽しめるのです。

最新機種せいぞろい

トレジャーの文字が印刷されたフレーム3枚集めると1回サービス

6/20・21・27・28 スペシャルイベント

<プライズコーナー>
UFOキャッチャーが100円で10回遊べます（1台限り）

<プリクラコーナー>
全台200円（6月1日から行っております）

6/27ゲーム大会 トレジャー杯

バーチャロン、オラトリオタングラム大会を開催します。優勝者、準優勝者には豪華賞品を差し上げます。





アミューズメントパーク
Treasure

〒115-0055東京都北区赤羽西1-6-B102 TEL.03（3905）1000

星を駆るものたちの神話

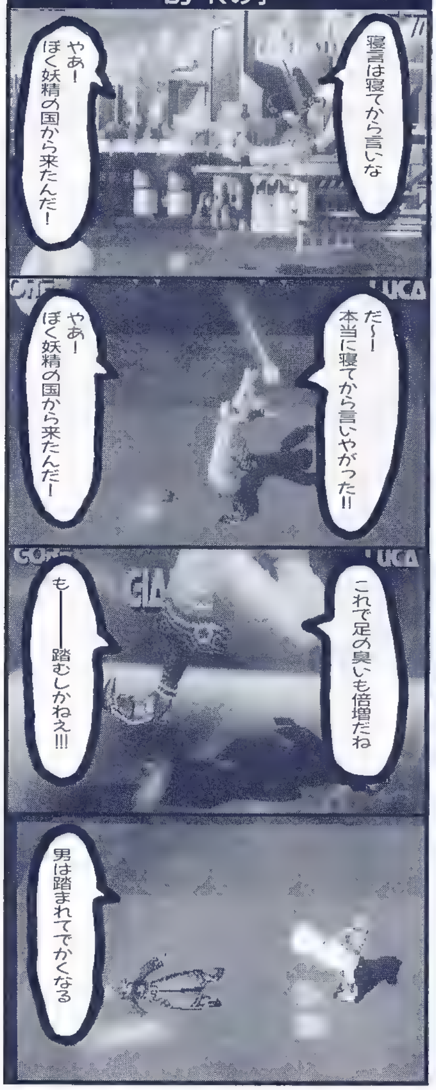
STAR GLADIATOR NIGHTMARE OF BILSTEIN®

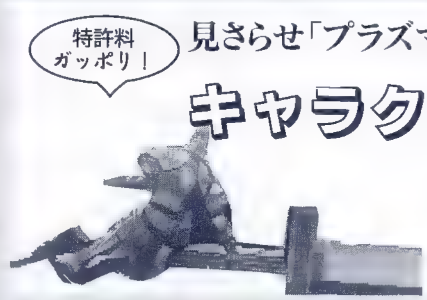
そんなこんなで最終回。全キャラの武器特集&
厳選した4キャラの対戦攻略で最後を飾ろう。

担当：C･LAN&神保町グラディエイター

脳ミソの国からゴア'98

by Kの字





見さらせ「プラズマ理論」!!

キャラクター別武器設定



ハヤト&B.ハヤト	PLASMA BLADE	ジューン&エル	PLASMA CIRCLE
	ビルシュタインの「プラズマ理論」をもとに地球連邦が作ったスターグラディエイター隊員用武器。柄の部分に植物模様のカービングがあるなどこの武器を製造した人物のこだわりが感じられ、武器としても持った者のプラズマパワーで刀身を伸縮させられるなど無限の可能性を秘めている。		ビルシュタインの「プラズマ理論」をもとに地球連邦が作った武器。ジューンの得意な新体操にちなんでの形で、武器の性能により短い距離だがリング状のプラズマエネルギーを飛ばすことができる。エルのものはまったく同じ武器だが、使う者のプラズマエネルギーの影響により色が異なる。
ベクター&オメガ	PLASMA GUN	ゼルキン&イーグル	PLASMA CLAW
	プラズマエネルギーを「弾」として撃ち出す以外に、銃口の下にあるレーザーソードとしても使うことが可能なため、近・遠どのレンジででも戦える能力を秘めている。ベクター本体は新型プラズマジェネレーターを搭載しバージョンアップしているが、オメガの武器は一昔前のプロトタイプ。		クロンダイク星人の主要武器。星民全員が武器を保持しているわけではないが、その「利便性」によりこの星では広まっている。ゼルキンのそれは柄の部分の装飾を見る限り、かなりの名刀と思われる。イーグルのプラズマクローは恩師から受け継いだもので「正義の光」と名付けられている。
ゴア&ルカ	PLASMA MACE	白虎&雷怨	PLASMA CLAW
	ビルシュタインの「プラズマ理論」をもとに、ゴアなりの解釈によって彼自身の手によって作られた杖。持つ者のプラズマパワーを増幅・制御する力がある。ルカの杖もゴアのものと性能的には同じだが、彼の心遣いから先端部分に「銀河の瞬き」と呼ばれる宝石が埋め込まれている。		過酷な肉体改造と戦闘訓練により変形した指節骨で、自由に伸縮する。白虎の爪は「虎刃爪」、雷怨は「獅子孔爪」と名付けられている。獅子孔爪のほうがプラズマパワーの伝導率が若干高いため前腕部への負担が大きく、廃熱シールドを手首から肘にかけて巻かなくてはならない。

突っ走れ！叩きのめせ！！ブッた斬れ！！

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊！！

キャラクター	武器	画面	解説
ビルシュタイン	PLASMA EMPEROR SWORD		「プラズマ理論」発案者の武器だけあって、その巨大さ、パワー、威圧感は他の武器を凌駕している。ただし素材はプラズマパワーを抵抗なく剣へと伝達するため制御が困難なことも事実。それだけにこの武器を扱えるのは圧倒的なプラズマパワーを持つビルシュタインその人だけかもしれない。
サターン	PLASMA YO-YO		地球連邦が「プラズマ理論」をもとに作ったスターグラディエイター隊員用武器。ただし形状に関しては、サターン本人の希望が取り入れられている。プラズマパワーにより、ヨーヨーのリーチの長さは自由自在に変えられる。
プリンス	笑う月（laughing moon）		武器というよりはプリンス用の玩具。地球のヨーヨーに酷似した動きをするが、完全リモートコントロール式。プラズマパワーを伝導する、サタニウム合金で作られている。
G.ビルシュタイン	PLASMA SWORD		ハヤトたちに敗れたときの記憶をもとにパワーアップさせた剣。強度・威力はもちろんのこと、相手のプラズマパワーを自分の力にする特殊能力も新しく備わっている。相手の剣を受ける度、あるいは剣を相手に当てる度に相手のプラズマパワーを取り込み、自分の力にすることができる。
ガモフ	PLASMA AXE		地球連邦が「プラズマ理論」をもとに作ったスターグラディエイター隊員用武器。他のスタグラ隊員では扱えない大型の得物であるため、力持ちのガモフに回ってきた。デローザ星が森の惑星ということもあり、この形になっている。
ガンテツ	八十二乙式白兵戦斧（おつしき）		桜花重工業製の武器。宇宙連邦軍、第三陸戦部隊制式採用の戦斧である。火薬により、刃の部分から高周波が発生する。発光するのはガンテツのプラズマパワーによるもの。
レイン	ギャラクシー デスサイズ（PLASMA SCYTHE）		レイン自身が作らせた重くも軽くもない新素材の武器。新開発重心移動システム内蔵で、どこを持ってもバランスが保たれる。刃の部分はよりプラズマパワーを帯びやすい超新素材。切れ味はもちろん、バランス、空力、そして見る者に対する心理的影響まで考えられた超ハイテク武器である。
ゲレルト	PLASMA SABER		「スカーレット・デル・ソル」隊の隊長専用武器。クレアや他の隊員など女性用の武器とは違い、儀礼用ではなく、本来の武器としての性能を追求したものになっている。
クレア	落日のつるぎ（PLASMA RAPIER）		儀礼用プラズマソード。スカーレットデルソルの象徴的武器として、帝国内でも認知されている。使用者の個人DNAがグリップの部分で判別されるようになっており、またそれがストッパーにもなっているので使用者本人でなければプラズマ武器としての性能は顕現しない。
カエデ	剛力丸（PLASMA HAMMER）		カエデの家に古くから伝わる秘宝で、相手のプラズマパワーを吸収・封印するという隠された能力を持つ。
ブラッド	PLASMA SWORD		ビルシュタインに与えられた武器。剣自体の重量は一般の人間では振り回せるものではないが、ブラッドのテレキネシスのようなプラズマパワーがあるからこそ武器として使用可能になっている。
シェイカー	SOUL BREATH（PLASMA CHAIN SAW）		ビルシュタインが本来与えた武器をシェイカー自身が改造した武器。柄の部分に「刃」を回転させるためのモーターが組み込まれており、より敵に苦痛を与えることができる仕組みになっている。

仕切り直しを許さず攻めきれ!



クレア(&ゲレルト)

担当:
珈琲ふりーく

機動力の高さが光るクレア。一発狙いのキャラが多い中で手数の多い攻めを展開し、テンション高く楽しもう!

とにかくBBキャンセル

BBは強い。軸をずらされてもほとんどの場合ヒットしてくれるからだ。A系のプラズマコンボに比べてはるかに実戦的である。

このBBにフライングマタドールでキャンセルをかけておくのが基本の形となる。

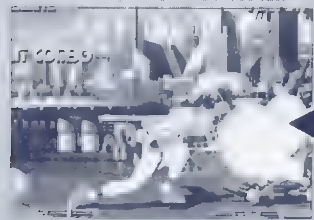
BBキャンセルフライングマタドールの長所は、軸がずれにくい、ガードされても反撃を受けない、フライングマタドールがしゃがみガード不可、BB後プラズマリフレクトを入力されても助かることが多い、という4点。一方短所は、ダメージが小さいことぐらいだ。安全度の高い行動と言うことができる。

このキャンセルフライングマタドールはBBがガードされた時に使うとよい。BBはしっかり見ていればヒット確認できるぞ。

BBのヒットを確認できたらスカーレット・デル・ソル(ゲレルトはファイナルエクスタシー)でキャンセルをかける。もちろんゲージがあるときの話だ。このプラズマコンボは、ボタン連打でヒット数が増えるので、忘れないようにしよう。

ゲージがないときは、アンダルシアストームでキャンセルをかける。BBキャンセルアンダルシアストーム後、少し連打(相手キャラや間合いに応じて加減する)の連続技は、フライングマタドールでキャンセルしたときより大きなダメージを与えることができるぞ。慣れてきて微妙な状況判断ができるようになったらアンダルシアストーム後少し連打のさらに後に、Kの蹴り上げまで入れておくとよい。

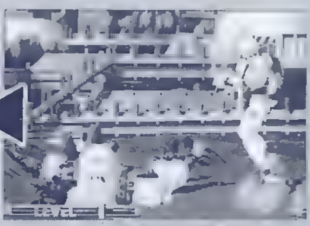

立ちBから、


さらにB。これにキャンセルをかける。A系のプラズマコンボはサブ的役割。


フライングマタドールをガードさせた後、


相手が何か技を出してきたのを見たら、


スカーレット・デル・ソルを出そう。


スカーレット・デル・ソルがヒットした後、連打しないと、


⬇ABを狙える。ダメージ的には連打したほうがはるかに得。

仕掛けの形

クレア側から仕掛けていく形をリストアップしてみる。

・(ダッシュ)BBキャンセル

BBの強さにものをいわせて強引に先手を取る形。ダッシュで近寄りながら使うとよい。

・ダッシュ投げ

BBをしつこく見せておいてから、ダッシュ投げにいけば割と簡単に相手を投げることができる。

ダッシュ投げの成功は、試合のペースをこちらが握っていることの証明でもある。ダメージ自体は大きくないが、要所要所でダッシュ投げを成功させれば、相手は浮き足立つことだろう。

・降りジャンプB

こちらから跳び込んでいく形。ここからBBは一応ワンセット。プラズマリフレクト対策としてBBの代わりにしゃがみBキャンセルという手もある。いうまでもないがしゃがみBは立ちガード不可だ。

降りジャンプBの代わりに降りジャンプKでもよい。使い分けは色々考えられるが、フィーリングによる使い分けで十分だろう。

・垂直降りジャンプB

これは仕掛けというよりは攻めの継続やフェイントといった意味が強くなる。跳び込み攻撃をガードさせた後や起き攻め時に、相手の投げや攻撃を誘って垂直ジャンプでかわし、連続技をたたき込む形だ。BBやダッシュ投げで水平方向の揺さぶりを見せておけば、意外なほど高確率でくらってもらえるはずだ。

・➡➡+K

ダッシュAorBも同じようなモーションのタックルだが、こちらのほうが早いタイミングで出せる。キャンセルをかけることもでき、使い勝手がよい。

この後さらにKでしゃがみガード不可攻撃がでるが、これはあまり実戦的な技ではない。しかも一度このKKを出してしまうと、次からはKと入力するだけでKKまで出てしまう。この状態からは、⬅+Bか⬅➡+Aを出せば戻ることができるぞ。


➡➡+Kは相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。

困ったときはプラズマフィールド

相手を捕まえきれなくなったらプラズマフィールドを当てることも考えていこう。クレアはプラズマフィールドに対する依存度が低い部類に属するが、キャラの前後左右上下に攻撃することができるプラズマフィールドは、やはり便利である。

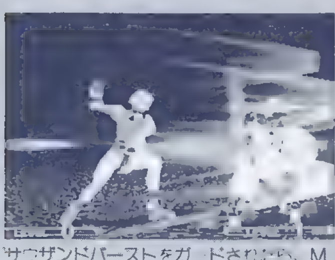
プラズマフィールドを当てたらBで相手を拾ってさらにBを1、2回出して壁まで運び、A連打で一気にダメージを奪うと良い。相手を落としてしまったらしゃがみBが役に立つ。一応覚えておこう。

ちなみにプラズマフィールド終了時、A連打を早めに止めれば相手はバウンドするダウンになるため、そこにさらにプラズマフィールドを当てることができる。このときはしっかりしゃがみBで拾おう。

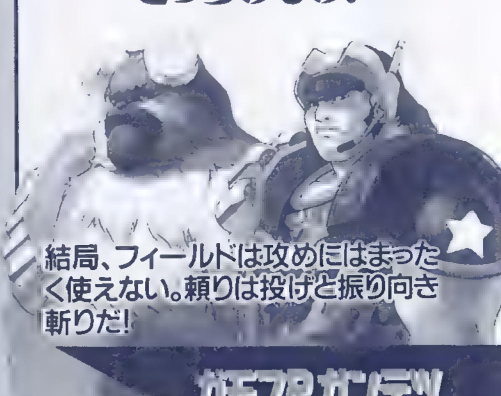
相手のプラズマフィールドだけは…

これはクレアに限ったことではないが、対戦時は相手のプラズマフィールドをくらったら負け、ぐらいに考えて(対ガモフ時は別)、プラズマフィールドだけはくらわない、ぐらいの気持ちでいよう。

プラズマフィールドをくらわないコツは、あまり自分から軸移動しないことだ。クレアは手数多く技を出せるので、軸移動に頼る必要はあまりない。相手の技を見てから、軸移動すべき時はする、ぐらいの感覚でよいだろう。


サウザンドバーストをガードされたら、Mボタンで蹴り上げを止めることができる。

まとわりつけりゃあこっちのもの!



結局、フィールドは攻めにはまったく使えない。頼りは投げと振り向き斬りだ!

ガモフ&ガンテツ

担当:GED

投げたら起き攻め!

ガモフ&ガンテツといえば、最終的にはやはり「投げと振り向かせ斬り」に行き着く。

基本は、投げ間合いが広く、通常投げの1・6〜1・7倍という攻撃力を持つスクリューを使っていくわけだが、コマンド入力が間に合わない場合は通常投げでもかまわない。どちらの投げも相手を足元にダウンさせ、そのまま起き攻めにいけるという利点があるからだ。手数の少ないガモフ&ガンテツにとって、この「主導権を譲らずにまとわりつく」というのは非常に重要。

続いて、プラズマストライク投げ後の状況も見てみよう。ガモフのストライク投げは、ジャイアントスイングでかなり遠くまで放り投げてしまうので起き攻めにはいけない。が、ガンテツならスクリューのように足元にダウンさせるので起き攻めが可能。スカった時の隙はガモフのほうが小さいが、ガンテツのほうが投げ後の状況は断然いいというわけだ。

起き攻めには振り向かせ斬りor投げ

起き攻めには、振り向かせ斬りと投げの2択をメインに仕掛けていく。

以前にも紹介した通り、振り向かせ斬りはガモフの技のなかでもっとも攻撃発生が早く、ヒット後の空中コンボは重要なダメージ源となる。相手の起き上がり時に、

- 攻撃を出す
- フィールドを張る
- 投げを警戒してジャンプ
- 軸をずらす

といった行動にでた場合に、振り向かせ斬りが重なっていればOK。要は、相手が暴れていたり、投げを警戒してジャンプするところが使いどころなのだ。ただし、振り向かせ斬りはリーチが短いので、相手の起き上がりに密着するようにして使っていこう。警戒すべきは無敵技だけだ。

投げがきまるのは、振り向かせ斬りを警戒してガードしていたり、ヘッドスプリングのように投げられ判定のある起き上がり行動をとった場合。投げはもちろんスクリューを狙っていく。ストライク投げだと、発動時の暗転(時間停止)に反応してジャンプで簡単に回避されてしまうからだ。

経験上、知らないプレイヤーと対戦する場合、まずは起き攻めに振り向かせ斬りを使い、暴れたがりなのか、手堅くガードするタイプなのかを見極めることをオススメする。ガードをしない、ただの「暴れ君」は振り向かせ斬りにバカスカ当たるので、これでかなり相手の腕を選別できるはずだ。ただし、後転起き上がりには振り向かせ斬りが重ねにくいので、後転ばかりする手堅いプレイヤーには、ちと攻めにくい。



暴れるヤツには振り向かせ斬り。ガードを覚えるまで繰り返すのだ!



振り向かせ斬りを警戒してガードしがちになったらスクリューの出番だ。

動くと当たる! ナイス・セットプレイ!

「レバー後ろK→振り向かせ斬り」という連携も非常に有効だ。後ろKをガードした後に動こうとすると、振り向き斬りがちょうどヒットするしくみになっているからだ。起き上がりに重ねたり、ジャンプ攻撃後に狙おう。当然、これも投げとの2択になる。



後ろKをガードさせた後ち、振り向き斬りと投げの2択になる。



ガモフなら、立ちKやしゃがみBからコレを狙うのもいい。

そんなに狙うものじゃないけれど

ちょっとした小テクニックを2つほど。

ガモタックルにはリフレクト効果があるので、連携に対して通常技で割り込もうとする相手には、しゃがみBなどからのガモタックルにディレイをかけるという手もある。わざと割り込ませでリフレクトをかけ、スクリューや振り向かせ斬りを狙うというわけだ。ただし、ジャンプや軸移動でかわされてしまうと隙だらけなのでバクチ性は高い。

前転からの投げ(前転中にK)は、意外と投げの有効範囲(距離ではない)が広いので、相手の起き上がりに前転で近寄ってKを入力しておけば、側面や背後から近寄ってきた相手をキャッチすることもできる。隙がありそうに見えるので、知らなきゃ結構引っかかってくれるんだよね。まあ、一発ネタなんだけど。

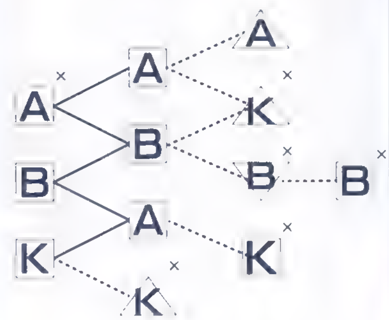


振り向かせ斬りもつながる。跳び込みスタートからコンボにしてもいいぞ。



上り蹴りスカし投げや当て投げも強いが、ここから…、

プラズマコンボ表



斜め前下	K	——	K
しゃがみ	A	······	A
斜め前下	A	——	A
後	K	——	K
前ダッシュ	K	——	B

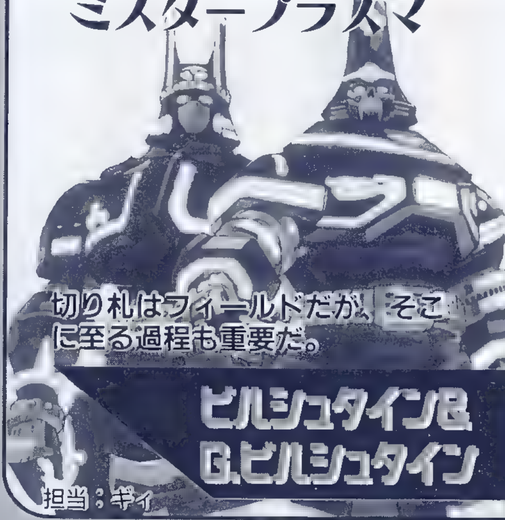
□—上段
△—中段
▽—下段

——キャンセル可
×——キャンセル不可
——連続
不連続

特殊入力技

ガモプレス	⬇⬇+K	追い打ち
前転	⬇⬊➡+M	移動
ガモマウント	前転中にK	投げ
ガモレッグクラッシュ	前転中にB	中段攻撃

ミスタープラズマ



切り札はフィールドだが、そこに至る過程も重要だ。

ビルシュタイン& G.ビルシュタイン

担当：ギィ

消えたり浮いたり

まずはこれまで紹介していなかった技を紹介しておこう。

●消える（⬅⬇⬋⬅+K）

その名の通り、一定時間か攻撃をくらうまで姿を消す技だが、剣と影が残ってしまっているので位置はばれる。一応、技が見切られにくくなるかあまり有効ではない。

●浮遊（スタートボタン）

当然足元への攻撃は当たらない。レバーで前後移動、Mボタンで軸移動が可能。

またA、B、Kいずれかのボタンで中段攻撃のカラミティダイブが出せる。意外と効果的な攻撃だ。

普段はこれを使っていこう

出るのも遅ければ当てても不利になる攻撃の多いビルシュタイン。確実にダウンを奪える連続技に繋げられるものを狙っていきたい。

●K・Kキャンセル必殺技

比較的発生が早い近距離の命綱。ダークボルテクスならガードされても大丈夫。ヒット確認できたらプラズマストライクに繋いでもいい。

●⬋+B・B・A

1段目が非常に早く、遠くまで踏み込むので中距離から出していくと効果的。ガード後の反撃技としても優秀だ。



早くて長い⬋+Bから、



3段連続でさらにここから空中コンボに。

しかも3段連続でさらに空中コンボで⬋+B・B・Aが決まる。ただし、ガードされたときの隙は小さくはないので2発目で止めるか、次のコンボも使ってこう。

●⬋+B・Aキャンセル必殺技

やはり高性能な⬋+Bからのコンボ。キャンセルタイミングは自在で、かなり遅くかけても連続技になるのでヒット確認も容易。さらに相手がガード後反撃を試みてくるようならキャンセルしてブレイズソードやプラズマストライクでカウンターを狙うこともできる。



2段目はジャンプ封じにもなる。重要。

カウンターを狙え

とにかくビルシュタインの攻撃は発生が遅い。投げまで他のキャラより遅いくらいだ。

そのため近づかれるとかなりやっかい。特に起き上がりなどは対応策を知らないと、そのまま押し切られて負けることもあり得る。しかしそのピンチをチャンスに変えることも可能なのだ。



プラズマリベンジが決まったら、

●プラズマリフレクト

相手の連携を見極めて積極的に狙っていこう。なんといっても決まれば、⬅+B・プラズマフィールドが決まる。

●ブレイズソードB

発生が早く、上段攻撃をかわすことができる。対策を知らない相手にはガードを気にせず使っていける。投げには弱いので注意。



振り向かせからフィールドで大ダメージを与えよう。

●ナイトメアブレイズ

間合いは狭いもののとにかく発生が早いので起き攻めなどにとにかく強い。投げ対策としても効果的。

●ダークボルテクスエンド

ナイトメアブレイズほどではないが、発生が早く、リーチが長いのでプラズマコンボや必殺技をガードした後の反撃技、あるいは割り込み技として強力。

●デッドリーブレイク

発生はやや遅いが圧倒的にリーチがあるため、遠くで相手が技を空振りしたところを狙い打てる。飛び道具も見てから打ち消しつつ反撃が可能。



飛び道具を見てからでも余裕で間に合う。

最終兵器プラズマフィールド

手数ではどうあがいてもビルシュタインに勝ち目はない。その手数を威力で圧倒できるのがプラズマフィールドだ。

G・ビルシュタインならフィールドヒット後は簡単、即座にデッドリーブレイク→ギガンティックエクスプロージョン×2と出せば、体力ゲージの最低半分を奪うことができる。

相手が受け身を取った場合でもギガンティックエクスプロージョンはガード不能、コンボ補正がとぎれるため、かえってダメージは高くなる。

また、フィールド後、さらにプラズマフィールドにつなげることができるが、コンボ補正が大きく、受け身で回避されてしまうので、確実にいくのならブレイズソードで追い打ちしよう。

一方のビルシュタインは、ダークボルテクスエンドのリーチが短いため少しやっかい。ややや威力は落ちるが、フィールドヒットと同時にすぐに少しダッシュしてからギガンティックエクスプロージョン×3を決めよう。



フィールドがヒットしたらすぐにデッドリーブレイク、



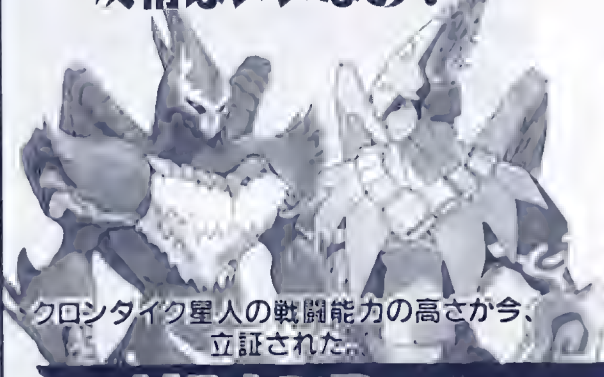
そしてすぐにギガンティックエクスプロージョン、



さらにもう1回で半分。追い打ちはブレイズソードが確実。

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

友情はいいなあ！



クロンタイク星人の戦闘能力の高さが今、立証された…

ゼルキン&イーグル

担当：借金

ゼルキンというキャラ

うならゼルキンには、プラズマフィールドに頼らずとも





ラウンド開始前に攻撃できる！



空中ダッシュは速いんです





飛び続ける理由は謎

K





当たれば連続ガードされても割り込まれにくい

ゼルキンなら1発止め→レ

ゼルキンならこんな攻撃もある

やんと出てくれるのでうまくいけば発動後にガードを入れても間に合わずにヒットする。



りすると有効だ。

東京ガリバー通信

第55号

みんなサッカーのワールドカップは見てるかな？ガリバーでは豪華景品盛りだくさんでワールドカップトトカルチョを実施中！ぜひ足を運んでみよう！

BANPRESTO

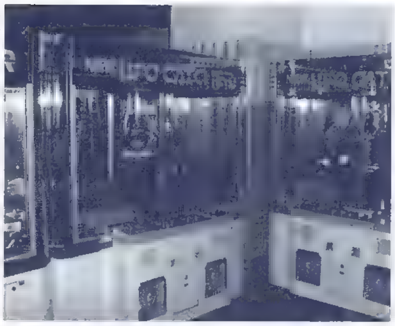
ワールドカップサッカーはガリバーと共に楽しむ

熱く燃えているのはフランスだけじゃない！東京ガリバー松戸店では6／5〜7／12までワールドカップトトカルチョを実施中。メダルを購入された方に専用の記入用紙を差し上げちゃります。予選突破チーム、もしくは優勝チームを当ててね！オッズ制になっているから、大穴狙ってメダルガッポリなんてのも可能だぞ。

また、巷でうわさのバーチャストライカー2のワールドカップバージョンも熱血稼働中！ガリバーに来れば、ボールを蹴ったことがないキミもサッカーの魅力に取り憑かれちゃうかもよ？

またまた出ましたUFOキャッチャーくじ引き大会

ゴールデンウィーク中に開催し、好評を博したUFOキャッチャーのくじびき大会を、またもや松戸店で6月末に開催予定です。UFOキャッチャーの景品についているくじによって、アナタの運命が決まります。詳しくは店頭にて！



松戸店のUFOキャッチャーは取りやすいと評判。

「春」のイラストグランプリ発表だ！

ガリバー松戸店、みずほ台店共同で開催された「'98イラストグランプリ」。「春」をテーマにした力作をたくさん送ってくれて、みんなありがとう！っつーわけで6／21にグランプリを発表します。準グランプリ、グランプリに選ばれた方には後日豪華賞品をお送り致します。もう応募の締め切りは終わっちゃったけど、グランプリの作品は一見の価値アリ！ぜひ見に行こう！

美少女ポスター今ならオトクです

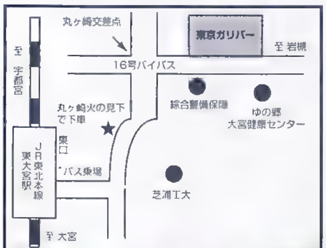
松戸店では美少女ポスターの大放出(?)を行っております。ときメモ、センチ、サクラ対戦などなどみなさんのほしいポスターが、ポスターベンダーにて大変お手頃な確率になっております。みなさんガンガンゲットしてくださいませ。

釣りキチ音キチ＝ハイスコアラーってか？

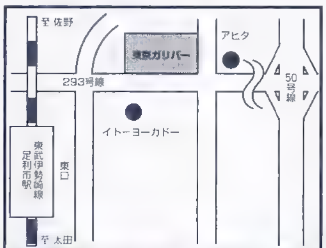
ビートマニア2nd MIXとゲットバスのハイスコアを松戸店にて集計中！他のゲーセンじゃなかなかやってないよね。ん？ビートマニアはともかくゲットバスのハイスコアって…、そう、魚の重さを勝負するのだ！詳しくは店員までお問い合わせを。



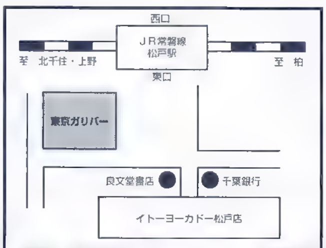
これほどギャラリー受けしやすいゲームはないかもね。



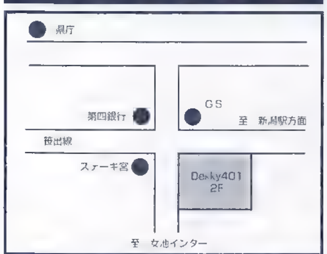
東京ガリバー東大宮店
〒330　埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



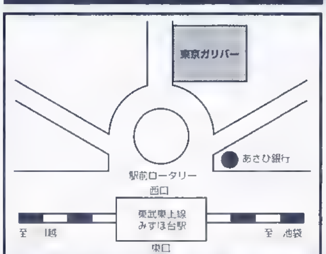
東京ガリバー足利店
〒326　栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線　足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



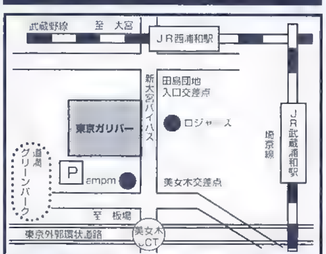
東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



ウルトラマン アミューズメントSHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来401
Dekkey401 2 F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



東京ガリバーみずほ台店
〒354　埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



東京ガリバー戸田店
〒335　埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

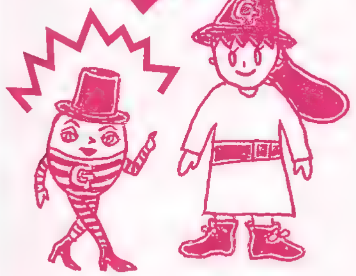
※「ウルトラマンアミューズメントSHOT M78」新潟店
新潟県バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

担当：福田柵太郎&Mio　助っ人：田渕健康

アイランド



夏にはビッグタイトルが目白押し。ストZERO3も出るし、そろそろKOFの季節だし新作ゲームに備え予習をして、投稿にズイズイカを注ぎ込むんじゃよぎゃわー。

（『ズイズイ』に聞き覚えある人いる？［㊢ワタシわかりません］　MiO&福田）

「戻ってきたあの日々」

学生時代の放課後の時間をほとんどゲームセンターに費やし、筐体に滑り込ませる500円にすべてをかけていた頃が、私にも確かにあった。

言わずもがな「お前はこれから社会人になっても、こんなふうにゲームばっかりやっているつもりか」などと質問をされると、当時としては自分の将来が少し不安になったりもしたものだった。今にして思うと情熱は年齢を凌駕するものであり、別に歳がいってしまったからといってそれを抑える必要はこれっぽっちもなく、むしろ生活はそれ無しでは余りに味気無い。

勿論、今でもゲームは大好きだ。だけれども、暇が無い。金が無い。情熱が無くなった。家庭用のハードを幾つも抱えてしまい、あまつさえRPGなどに興じてしまうようになると、ゲームセンターからはますます足が遠のいていくばかりだ。

仕事の関係で、私の籍はとうに実家と離れており、そのため連休を見計らっては親に顔を見せに実家へ帰るわけだが、実家でゆっくりと暇を持て余して、学生のころを思い出してみても、ゲームセンターには足を運ぶ気にはならない。自転車もあるし、小銭も勿論あるのだが、これには少し訳がある。

私が学生のころに一番通い詰めていたゲームセンターは、今はもうどこにも無い。邪魔くさく並び、誰かがやっているところなど一度として見たこともなかったビリヤードの台。無愛想な管理人のおじさんが、いつも奥のカウンターで小説を読んでいて、入り口には、当時としてもかなり古いペプシの自販機が置いてあった。持ち金もさほどありはしないというのに、いつもつられて買ってしまうペプシ。

その甘い匂いと、どこからともなく漂ってくるたばこの煙のほのかに入り交じった、あの何とも言えないいい匂い。そんな中、狂ったようにゲームをしていたあの頃の、あの場所こそが、私にとってゲームセンターと呼べる唯一の場所だったのかも知れない。だからこそ、付近にも他にたくさんゲームセンターがあるといっても、未だになかなか足を運びづらいにはそういったことが（言い）訳としてあるのだと思う。

ただ、そこまで断言していても、実家に帰ってくると必ず一度は出掛ける場所がある。当時のそのゲームセンターの入っていた古いビルの前を未練がましく、あるときは車で、あるときは歩いて、またあるときは自転車で、進みながら横目で見て通り過ぎるのだ。毎回、特に何を期待するという訳でもないが。

今回の連休も、例に漏れず何気なく、ビルの前を車で通り過ぎてみた。するとそこには、幻があった。奇跡と言い換えてもいい。一階のガラスの窓越しのフロアには、ビリヤード台が整然と並び、その向こうには確かに、ゲームの筐体が敷き詰められていた。キツネにつままれたような心持ちで家に戻り、早速実家に住んでいる兄に、さっき自分の目にした光景を話してみた。

兄にはゲームの趣味こそなかったが、その代わりビリヤードの趣味があった。私がその店に通う前には、他でもない私の兄が、その店の台で時々玉を突いていたこともあったというのだから、縁というものは計り知れない。

しかし、店の復活については、地元の兄さえもまだ知るところではなかった。それをよしとして、「久しぶりにビリヤードでもしないか」ということで、今度は兄と一緒に再びゲームセンターのビルへと向かった。

店の中に入ってまず驚いたことは、店の雰囲気が当時とほとんど変わっていなかった事も勿論そうだが、何より管理人のおじさんまでもが、どうやら見覚えのある顔であったという事だった。

しかし、当時としても挨拶ひとつ交わした事もなかったような関係である。それをいまさらどうやって声をかければいいものなのか。肝心な所で言葉も見当たらずに、私はただ、黙ってしまった。が、少し迷っていると、兄が先に話を切り出してくれた。

「あの…前にもここ、ゲームセンターやってましたよね」

すると、今までカウンターで小説を読みふけっていたおじさんは、こちらへ顔を上げた。

「ああ…そうだよ」

ああ、やっぱり。何もかも一緒だと思うと嬉しくなってしまい、私も、

「じゃあ、僕のこと、おぼえてますか」

と無理な質問をつい投げかけてしまった。当時は結構大勢が店に出入りしていたのだから、そうそう客の顔まで覚えているものでもあるまい。まして、ビリヤードなどをしに来るような珍しい客であったのならともかく、私はゲームをやってさっさと帰っていたクチである。足繁く通っていたことに関してだけは自信があったが、それでもたかが知れているはずだ。

しかし、

「ああ、君はよく覚えているよ。あの頃は、夕方になるとよく来てたね。…顔なんか、随分大人びたじゃないか。今はもう働いているのかい」

嬉しかった。こんなに嬉しいことがあったのは、実に何年ぶりだろう。その後も、しばらくおじさんと話をして、実はこのビル全部が元々おじさんの持ちビルであったということや、あの頃の子供たちがまた少しでもここのことを思い出して遊びに来てくれれば、という思いで、一階のフロアをゲームセンターに戻した、などということを聞いた。

静かな一階のフロアに、客は私と兄の二人だけだった。とりあえず、1時間ばかりビリヤードの台を借りて、二人で玉を突いた。表の雑踏をガラス一枚隔てて、玉を突く音と、奥のほうからは時々、思い出したように鳴り出すゲームのオープニングデモの音だけが、店の中に静かに鳴り響いていた。

ビリヤードを終えた後も、店に残り、いくらかゲームをしてから帰った。やったゲームは、少し古い話になるが「蒼穹紅蓮隊」。練習不足は明らかで、毎回のように4面のボスで死ぬ。横から見ていた兄の一言。

「お前、毎回そこでやられてるな。コンティニューしろよ、コンティニュー」

しかし、そこで返す言葉はもう、決まっていた。

「ノーコンティニューが、ゲーマーの鉄則なの」

（神奈川県　寒心君㊍）



☗（神奈川県　大槻隆明・ザ・ストライカーさん①）

造られた体は冷たくとも、その閃きに魅せられる人々の目の、何と熱きことか。

議論の夕べ

☆No.224のじゃっくざりっぱあ君の「乱入されるほうにも選択権をつける」という案なのですが、過去にもこういうゲームはありました。

「ぷよぷよ通」や、対戦麻雀などがそうです。ぷよ通はゲーム中にスタートボタンで乱入の可・不可を決めることができ、麻雀は乱入されると受ける・受けないを選択できるというものです。また逆に、乱入するほうに選択権のあるものもあります。バーチャロンシリーズがそうです。

しかし、同じようなシステムなどがよくあるこの世界で、なぜ今あげたゲームぐらいしか選択権がないのでしょうか。

その理由はインカムにあると思います。選択権がないゲームの場合、いやでも対戦することになり、それが続けば当然インカムも上がります。しかし、選択権があり、対CPU戦が続けばそれだけ長くプレイすることになり、インカムも減少します。

そこで、昔のように「隣り合って対戦する」方式に戻してみてはどうでしょうか。こうすれば「入っていいですか?」「ええ、いいですよ」というような会話からコミュニケーションも生まれ、友達も増えると思います。無理に近い案なのですが、いかがでしょうか。

（大阪府　H・R・S君㋑）

Ⓜ筐体1台での対戦だと声をかけづらくて乱入できないとか、狭いとかいう意見もあって、現在の通信対戦台が普及したというのも事実。できればプレイヤーの選択によって対戦が成立するかしないか決まるような環境もできるといいと思うけど、どうかな。

次は、No.224の仲井六段さんの「ゲーセンで女性も楽しく遊べるように、差別をなくして」との意見について。

☆私も女性でいいかげんいい歳なのに格ゲー好きです。対戦も好きだし。女性ってたしかに「その世界」では肩身狭いですよね。強ければ「女のクセに」って言われ、私みたいにヘタだと「女にゃムリさ」と言われる。でも中にはガンバってることを認めてくれる人もたくさんいますよ！「女だっていーじゃない」って、どんどんゲーセンに進攻しようよ！そして男性のみなさん、女性って「その世界」やっぱ怖いんだよ～。愛想よくしてとは言わんけど「男らしくさわやかに」してよね♡

（東京都　BT君の恋人さん㋒）

☆ゲーセンでの女性蔑視問題について。女性側にも「私が女の子だから…」という自意識過剰なところがあるように思います。対戦で秒殺された、手抜きプレイされた、もしくは誰も乱入してきてくれないといったことは男性でもよくあること。ナンパ行為に対しても、何もゲーセンに限ったことではない、女の子の一人歩きはカモに見られるのね、くらいの気持ちで。

かく言う私も、以前は女1人でゲーセンに行くのに抵抗がありましたが、空いてる店や時間帯を見つけ通ううちに慣れました。前向きに考えましょう、女性ゲーマーのみなさん！

（愛知県　青柳かえるさん㋓）

先日、女子高生3人が男性客に混じってがんばっているのを見かけました。なんだか一生懸命の姿を見るとほほえましく思えます。

☆ある日、少し待ち合わせに時間があったのでゲーセンに入った。セイヴァーでもと思いQ-Beeでプレイ。CPU戦はレベルが低かったのか圧勝していたが、やがて乱入された。キャラはリリス。

白熱戦が展開された。辛勝。連コインされた。敗れた。

どんな人だろうと何となく見ると目が合った。そこには、制服を着た女の子が…。彼女はにっこりしてくれた。私も急いでほほえみを返した。

対戦ってこんないいところもあるんだ。リリスの女の子、ありがとう。

（千葉県　絶食男君㋔）

Ⓜびくびくしないで、ゲームを楽しく遊ぶ気持ちを忘れずにいこう。友達になりたいと思ってる人もきっといる。同じゲームファンなんだから。

（京都府　max君㋕）



➡（茨城県　関根正和君③）
Ⓜそれなら逆に、締め直すとか。ボタンやレバーをティッシュなどで拭いてみるのも気分一新でよし。



➡（石川県　粉吹きイモさん④）
Ⓜ鉄拳3のOPデモ画面の一八の不敵な笑みはすごく印象的だった。ポリゴンでもここまで表現できるのか！と。ポリゴンゲームのさらなる発展が楽しみ。

遺書―機械世紀の贖罪―～レイフォース～

縁起でもない、なんて言わないでください
私には
“OPERATION RAYFORCE”から
生きて帰る気はないのですから

途中で撃墜されるかも知れません
C.L.S.に自我が耐えきれるかどうかも
わかりません
でも　最後までたどり着けたなら
私は本星の爆発と
運命を共にするつもりです

機械から人間を解放したいのです
―機械の身体になってしまった
自分自身も含めて

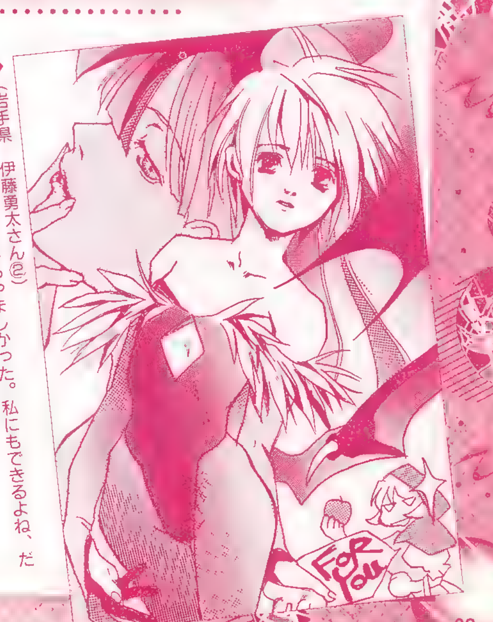
人の身で救い主になど
なろうとしてはいけないのかも
けれど　私の生命を捧げること
それがせめてもの贖罪

偶像をあがめた罰を受け
母なる星をも壊そうとしている
愚かな人類の罪を
神よどうか　赦し給え
願わくば　私の犠牲の後に
平和な世界がもたらされますように

私の亡骸を
捜しには来ないでください
父なる大に抱かれて
永久の眠りにつけるよう……

M.C.0185　9／21　RVA-818の生体ユニットより。

（神奈川県　新宮智子さん㋖）



➡（岩手県　伊藤勇太さん㋗）
自由に翔べるあなたがうらやましかった。私にもできるよね、だってあなたは私だもの。



⬆（埼玉県　プーさん⑤）
(福)ルカのエンディングは偽りのほうが好きです。

「硬派なフリしてテロ犯人」

この春、『怒首領蜂』ボムなしクリア並みの確率に打ち勝ち何とか大学に潜り込めた私。で、その大学ではなんでも新入生の親睦を深める旅行ッてぇのがあるらしく、私もこっそり参加いたしました。

さて、旅館と言えばゲームコーナー。これはメスト読者ならば当然、特にシューターなら五十音順とボム死に回避の次に基本的な事柄です。

その旅館に置いてあったのは『雷電DX』『レイストーム』という何ら繋がりない2台でした。

とりあえず『レイストーム』をやってみるも、4面でヤバいミス連発。ここで2機も沈められっちまい、なし崩しに5面で死。やっぱりこの新感覚STGは難しい……なんてため息つきつつ後ろを見やると、ぽかんとしている人が約一名。私と同じ大学の、なかなかカッコええ新入生さんでした。そしてぼそっと一言、

「……5面？すげぇ、信じらんねぇ…」

へ？

とりあえずその人はゲーセンにはあんまり行かないらしいんですが…ひょっとして『怒首領蜂』の2面ボスを倒すだけでも、「ストⅢ」のCPUをハメ殺すだけでも、未経験者にとっては神の領域なんスか？そういえばメスト誌上の攻略レベルも、最近はごく当然と上がってきています。やはり初心者はこのマニーな世界に入り込みづらいのではないでしょうか？

だとしたら「飽きられる」アーケード業界の低迷も頷ける。何せ「私初めてなの♡」って人がいない＝ユーザーは皆古株なんだから、どんなにメーカーが頑張っても古いゲームと色眼鏡で比べられてしまう。なぜ家庭用機が流行るのかも、この辺に理由がありそうです。

誰か、この敷居の高さをどうにかできないものか!?と、今さらながら危機感を感じています。解決策求む。

（千葉県　ちくわミサイル君(く)）

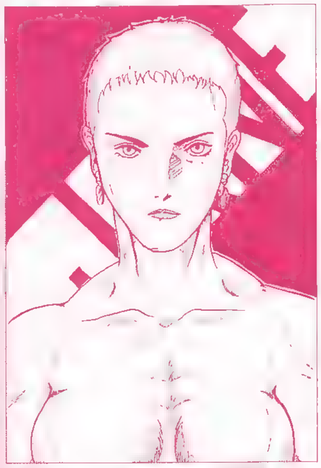
☆アーケードゲームにも最近はプレイヤーが難易を選択できる物や、練習ステージがあるユーザーフレンドリーなゲームが増えてきました。ビギナーをゲームに引きつけるにはどうするか、いかにゲーセンに足を運ばせるか？はゲームメーカー側も試行錯誤しているはずです、おそらく。

「ゲーマーと初心者のゲーム観のズレ」、「初心者に対してゲーセンの敷居は本当に高いか？」など、諸問題について、解決とまではいかないまでも、冴えたやりかたを考えついた人はお手紙下さい。

☆魚ボコのキャラで格ゲー作って下さいーモノホンの猫をモーションキャプチャーして。

（東京都　魚魚魚ぉーー君(け)）

(福)WARーポコってか。



⬇（千葉県　S.N.O君⑥）
☆ビーイング・マッスル。筋肉はあらゆる物質を超越する。



⬆（東京都　高岡大輔2君⑦）
(福)VF2のパーツを描く場合、たしかに資料無しでは難しそう。その分、不明な箇所にイマジネーションが働かせるのが面白そうですが

「Rの末裔に矛先を向ける」

☆レイディアント・シルバーガンのSTAGE3Cに出てくるR-QってR-9カスタム（R-TAPEⅡ「より」）じゃねえか!!

対空レーザー、反射レーザー、対地レーザー（火のやつ）、サーチレーザー、ホーミングミサイル、それにビットとフォース（とばしてきた時の攻撃方向がまったく同じ（笑））。

そして極めつきは波動砲と拡散波動砲。似てるっつーか同じ。狙いかトレジャー。

（神奈川県　フライング・パンケーキ君(こ)）

☆飛ばしたフォース（仮称）のキミの弾当たってないよ感がもの悲しいレイ・シル（フライングパンケーキ君の略しかた）のR-Q。きっとめり込ませると強いのだろうて。

大人の事情で発売バージョンは、GALLOPと改名しているらしいぞ！

「怪異！・蜂女！」

☆サターン版「バツグン」をクリアした。1P側TYPE-Aスカイミラージュパイロット、ジーノ＝リムルシュテットが、実は「アウトゾーン」の主人公だったという衝撃のラストは、東亜不敗すなわち東亜プランを思い出させた。東亜よ、私の中では「ゴキゲン」「達人王妃」はすでに完成していたのに…ああ東亜!!

ところで、ステージクリア時に出るあの〝蜂〟のエムブレムマークは、「首領蜂」「怒首領蜂」と何かつながりがあるのだらうか？（開発者が東亜の血脈、というだけかもしれない）しかしなぜ〝蜂〟？

子供の頃にスズメバチに刺され九死に一生を得た、という恐怖体験が、あのような弾幕地獄を生み出したのだろうか？

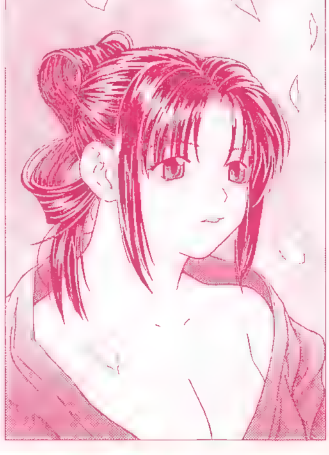
そんなことを考えていると、子供の頃「みつばちハッチ」も「みつばちマーヤ」も嫌いだったことに気づいた……。私はキューピィのおしりより、ガンダムのふくらはぎのほうが好きだ。

そんなあなたに、はい、キューピィマヨネーズゥ。

（愛知県　ズオウ・リアキ君(さ)）

(福)有刺王といやあ蜂かサソリさんですよね。サンドスコーヒオンやりたくなってきたぁ！

⬇（北海道　井上藤子さん⑧）
☆餓狼界の名花の前に、桜の花も恥じらい落ちていく。





⬅（神奈川県　藍屋キリコさん⑨）
(福)電GOはプレイヤーに夢を与えるが、間違ってもスーパー電車ガールズが夢に出てきませんように。

のんきな日常

♨大学のコンパで「趣味は?」と聞かれて「ゲームです」とは言いづらかったけれど、話してみるとそいつもゲーマーだった。「類は友を呼ぶ」ということか…。
(富山県　ヘリオス君Ⓛ)
Ⓜ私も大学の講義中にストⅡの話をしてたら、後ろの席の人に話しかけられて友達になっちゃったことがある。広い部屋だったのになぜ近くの席に仲間が!類友おそるべし。

♨せっかくだから、ここらでいっちょう「怒Ⅳ」が制作されないものだろうか。システムは伝統のトップビューSTGで、プレイヤーはラルフ・クラーク・レオナの三名。ハイデルンの命により、死地に赴く新怒チーム。「生きるためなら相棒も殺す!!」の言は健在か!?
レオナは一定のダメージでオロチの血が目覚めてパワーアップだ!
(滋賀県　大聖リース君Ⓢ)
Ⓜラルフとクラークで二人でプレイすると、戦隊ものみたく合体技があるってのどうスか。しかも濃いやつ。

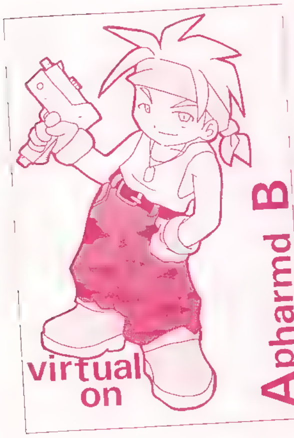


➡(東京都　MINOYA君⑩)
Ⓜ画面と音楽の美しさ、そしてアイデアの面白さに一目惚れ!シューティングやらない人も一度はやってみ。

♨載ってました。この欄(Ⓜアンケートハガキの一番下ね)に書いたことが。突然でびっくり。ありがとう。しかし、ペンネームがヤバイ。純子。昔、一休宗純(一休さん)は、師匠に純子と呼ばれたんです。やっぱりペンネーム変えます。Mioさんがつけてくれるなら一生使いましょう。ただし「藤・原・綾」の3字はすべて含むこと。
(滋賀県　Y.U.君Ⓢ)
Ⓜ何で一休さんと同じじゃヤバイのかはおいといて、新ペンネームねえ…。うーん。純日本風に「綾原寺藤章(りょうげんじふじあきら)」とか。おお、良家のぼっちゃんってカンジー!!「章」は君の本名からとったぞ。弱点はスパッと読めないことだがどうか。

♨HELLO!!俺は沖縄に住んでいるしがない高校生だ。
ある日、友人の親の用事で軍の基地の中へ入ることができた。基地の中は自分たちの住んでいるところよりもはるかに広く、まるでベガでも乗ってそうな飛行機があきることなく離着陸していた。そしてそれに見飽きた後、ゲーマーの性とでもいおうか、軍のゲーセンに足を向けていた。
そこには新旧入りまじっていろんなゲームがあった。
「X-MEN vs スト」はスミッコにちょんとあるのに「X-MEN」は大型の台にあるという不思議な現象を目にすることができた。
俺「なんじゃーここは-新しいゲームとかねーらんのか!」
友人「奥に行けばあるハズよ」
アメリコ版のジャス学を期待しながら進んでいると、「Newなんたら〜」と貼れている台を発見。しかもジャペーンで見たことのない画面!
俺「おっ何コレ?…ぎゃー!!モ───オオタァアル!!」
(しかも4)
さっそくプレイ!!アメリコのでかいレバーと幅の広いボタンにとまどいながらも、リュウカンを選ぶ(別に好きでもないがコイツの技しか覚えてない)。なんか知らんがとにかく音がデカイ!!ゲーセン全域に俺のあやつるリュウカンの「ワパー!!ホチョー!!ホベチャベチャルバホイ!!」と意味不明な中国語(?)が響き渡った!!かなりハズかしい!!しかもムズい!!結局3人目の「FU-JIN」とやらにブチ殺された。しかもCPUの究極神拳に期待していたのに、投げ殺されたのでガックリ…。
でもコンティニュー画面、カウントを0にすると…。さすがアクレイムジャパンだ、やられた…(リュウカンも)。
その日、俺は自由の国アメリコと心がつながったような気がした。インターナショナルな俺よ、永遠に!!
P.S.友人はベガとゴウキのアメリコ名「B-SON」と「AKUMA」に喜んでいた。アホか貴様は。ちなみにメカゴウキは「CYBER AKUMA」。
(沖縄県　へっぽこインターナショナル君Ⓢ)
Ⓜアメーリカンのゲーマーとは交流しなかったのか?次回はぜひアツい交流を試み、その様子も報告せよ。ちなみに米軍基地には許可証のない一般の人だけでは入れないので注意。


➡(宮城県　武梨えりさん⑪)
Ⓜかりんお嬢、お嬢っぽい変な(?)技があるといいなあ。お嬢様度120%希望。



⬅(東京都　ちん太君⑭)
Ⓜ擬人化したらあら不思議。親しみやすいおにーさんになりました。


➡(福島県　森田真琴さん⑬)
Ⓜいやーでも本当に右腕ドリルだったら、イロモノキャラの好きな人もこのキャラならやるかもね〜。

みんなが大好き お侍の ア・イ・ン様 カ・イ・ン様 小特集♡



⬆(青森県　黒川春姫さん⑫)
Ⓜピピピピピピ〜〜〜〜ンンチ!!!!

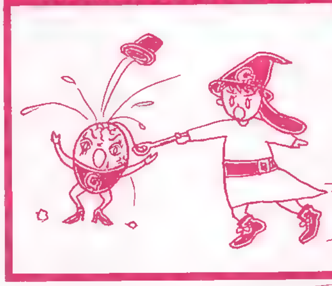
あえて"漢"にはしない アイン・男のテーマ
(「キューティーハニー」OPテーマーの節で)

このごろはやりの　おさむらい
おしりの締まった　おさむらい
こっちを向いてよ　アイン
だってなんだか　マッチョ　マッチョなんだもん
おねがい　おねがい　もっとよく見て
私の胸筋が　ピクピクしちゃうの
いやよ　いやよ　いやよ
見てくれなきゃ　いや!
「アイン、脱ぎます」
……触るわよ……

(神奈川県　江振豪人君Ⓣ)

暴満館

~The House of Full Violence~





➡（新潟県　槙原ノリスケ君⑮）
(編)滝だけじゃまだ足りないというのかベガァー！

「中尉への想いを超音速で語りなさい」

☆ZERO3にナッシュいてよかったっす。何せ友人Yは「ナッシュ死んでたらZERO3やらない」とまで言ってたひねくれ者だったのですから、とりあえずは一安心。しかし、今回のエンディングでは一体どうなってしまうのやら…。

（茨城県　むおバイオ「ぽ」君(ち)）

☆ベガを倒してくれるさ！きっと！

☆やった！ZERO3で本田復活!!でもたぶんキャミィを使う…。

（大阪府　橋本君(つ)）

(編)それはまるでリサイクルされるだけされてあまり売れない再生紙トイレットペーパー。

(編)216号のアイランドに登場した赤ジャンなる人物を覚えているだろうか。栄養失調からくる衰弱というステータス下において、ファイナルハロン10連続プレイを敢行し入院。病院脱走ハロンが日課となった彼である。この度めでたく退院の運びとなった赤ジャン氏の新たなる冒険は…。

『退院の鍵はずんずん教』

彼、赤ジャンが好きなゲームを聞きました。4つあるそうです。

1つめはサシッスです。最近のものですね。

2つめはマルちゃんでグーです。5章のデモがいいですね。

3つめはがんばれギンくんです。大人気でしたね。ゲッターギンとカレーの王様がムズイ。

4つめはずんずん教の野望です。もはや誰も近づきませんね。あの宗教（ひ・み・つ）より怖いですね。

あるゲーセンにギンくんとずんずん教を入れてほしいと毒電波を送ったら、ずんずん教が入っていました。

「ああ…アリガトウ」赤ジャンは、それにつられるようにフラフラと近づいていきました。そして、赤ジャンの給料日の3日後、彼のサイフには25円と11セント（アメリカのお金）しかありませんでした。

「給料日の3日後だよな。なんで金ないの？」

と聞いたら、

「ずんずん教」

と答えてくれました。そういえばずんずん教の台に何枚も百円玉を積んでいたような気が…。

どうやら彼は1万円くらいずんずん教に使ったようなのです。通販でずんずん教の中古基板が3千円で売られていました。1万円分もプレイしたら、店長もびっくりでしょう。

「ところで、11セントって何だよ？」

と聞くと嗄かれそうな声で、

「…ずんずん教…」

と答えました。もう意味がわかりません。赤ジャンの腹がグーと鳴りました。彼はゲームに金を使いすぎて食費がないみたいなのです。

「少しは金を残しておけばいいのに」

と言うと、

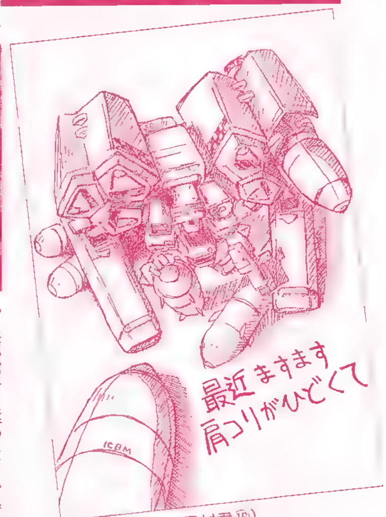
「あと27日間、25円と11セント…」

と赤ジャンはつぶやきました。またです。また、彼の自爆です。彼自身の残り体力がなくなりかけています。生命力は弱まり、脳もマヒしています（いつも）。彼の体は、某ブルボンのホワイトロリータを欲しがっています。

まあいいさ、あたたかく見守ってあげよう、と思いました。がんばれ赤ジャン。生きているって楽しいぞ！と、死にそうな彼を見つめながら、とっておきの笑顔を作った私でした。でもなぜか、彼の視線は痛かったよ

（石川県　MrG君(て)）

(編)赤ジャン君ってとってもロマニーなのね。



⬆（兵庫県　皐月村君⑯）
(編)積み過ぎは罪。

⬇（滋賀県　0120TMX君⑰）
(編)ジュージの鳥ボムで焼かれるたぁ～屈辱100倍(鳥談)。

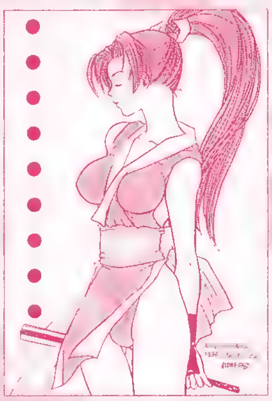


～ZAPするならエロス村の巻～

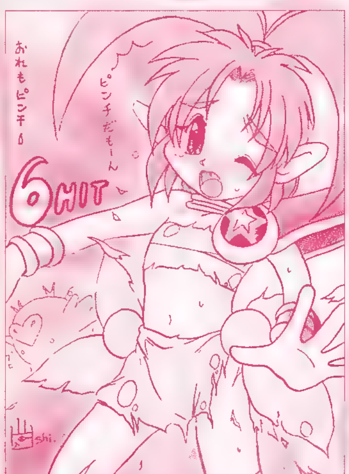
☆葉書に「ゲーメストアイランドエロス村係」と書くのがすげー恥ずかしいぞ！

（高知県　三浦君(と)）

(編)エロスチョップとかアレンジ加えても着くはずだわ。



（北海道　仲井六段さん18）
⬆(編)シワジワと入村者を増やしているエロス村である。記念して次回はMioも参加（みずから志願）。
Ⓜええーっ!! 聞いてないよ!!
(編)つーかやれ。



➡（福岡県　ヤンヤンLOVE君⑲）
(編)悩殺せる私も人ピンチ！ピンチパンチ雅なんてな。



➡（千葉県　ナス君⑳）



➡（茨城県　楊咲シュウさん㉒）
Ⓜこの事実、七枷姉妹本人たちはわかってるんだろうか…。



➡（福岡県　ハイパーT君㉓）
Ⓜ今回は人間じゃない人たちに加えて、人間やめたような人たちもたくさんいるからねえ～。

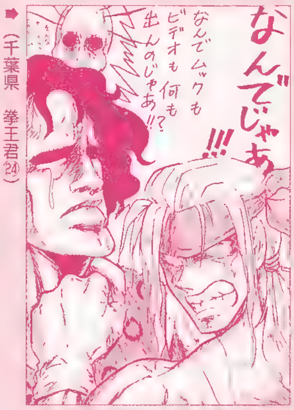


➡（奈良県　夫はラウ、妻はリオン使いさん㉑）
Ⓜ必死なカマキリとやや手加減気味のネコ、そしてわりと本気で応援してそうな外野の夫婦。日常なような非日常のような…。

今回ちと狭いが がまんしておくんな 超芸魂



➡（千葉県　「ムック出せー」しろがね隆乃さん㉕）
Ⓜこれってギャグ化しつつあるような…（泣）。



➡（千葉県　拳王君㉔）
Ⓜこの安○航一郎風アレックスで、この企画決定しました♡

☆このあいだ、まちがえて眼鏡したままゲーセンに行ってしまった（よく見えすぎて疲れるからアーケードではかけてない）。だがっ、その時!!いつも以上に鮮明なユリアン様のお顔を見て、危うく別の世界へ行ってしまうところだった。

ぬわぁんて素敵で威圧感のある、りりしい横っ面かしらん。そして、いつものようにスーツが破れる瞬間（心の中で）、「YOUはっシャアアアーック!!」（シャーック、シャーック…）と叫ぶのであった…。ああ、破れても破れてもよみがえる魔法のスーツ。いや、彼は育ちがいいから同じのをたくさん持っているに違いない。でもだからってパンツ一丁になることないのに。

と、そこまでは私の対戦内容は順調であった。宿敵エレナがやってくるまでは。なぜ私のユリアン様は、エレナが苦手なのか。

それは「笑える」からである。あの二人が闘っているのを見ていると、ストⅢじゃない別の変なゲームをやっているような錯覚に陥るのだ。まさに、この異様なバランスと雰囲気は「プ●イカ●ズ」のそれに近い。

このただでさえ笑いをこらえてプレイしているところに、ユリアン様がエレナに与えたある一撃が私の目を捉えた！「い、今、エレナのマウスピースがっ、飛んでったあ！」

今思えば、単なる攻撃ヒット時の演出がそう見えたに過ぎなかったのだろう。しかし、対戦中の緊張が祟って、本気でウケてしまった私は、ニヤニヤしながら見事に自滅していったのであった。

「ダッドリーならまだガマンできたろうに…ぐはっ」

真剣勝負中に1人でウケてしまうとどうなるか。きっと多くのゲーマーたちは経験上、理解していることだろう。負けたくなかったら笑うな。これかなり基本。

（長野県　Kさんⓝ）
Ⓜ眼鏡のせいで、演出もいつもよりよく見えちゃったってことか。たしかにユリアンvsエレナはなーんか画面が面白いなあ。手足長くて、日焼けしたような肌に、あの露出度。エレナの部族内での闘いにも見えるナリ。



➡（東京都　ふぢさん㉖）
Ⓜ彼のピンヒールに踏まれたいとか思ってる人絶対いそう。

そんなことないんだ マイスウィートッ!!

期待 裏切って ゴメンね（泣）

ストⅢ2nd 何も出んなら言わせろ!! アイランド（長い）

「大妄想」

堕落天使で注目された、技の名前に曲名を使うのが大流行。そして、ついにストⅢ3rd（仮）にも!!採用されたのはユリアンの新技2つ。その名も「おしゃれブリーフ」「レッツースッパダガー」（共にMEN'S5）。ユリアン使い急増（予定）。

（埼玉県　ケロパス君ⓝ）
Ⓜという案ですが、カプコンさんのユリアン担当デザイナーさん、いかがですか。

松田聖子再婚記念ムック 総重量5kgのボリューム！ 23.6％の体脂肪率（平均値）！

『ギャルズアイランド1-2-3』

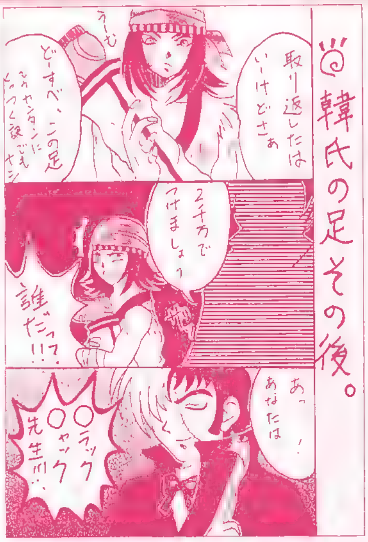
〈全国から寄せられた喜びの声〉

☆P50の過激絵画で鼻血、P190の肉林フォトで血涙、P256のヘアで廃人に…。なぜこのギャルズアイランド1-2-3は袋閉じていないのですか！危険すぎる…苦ハァ！
（東京都 林英一君③）
編P50は雑君マンガ、P90はG-Modelの男ライター集合写真、P256に至ってはおっさんのヒゲなんだが…。

☆本屋の店員さんに福澤諭吉2枚を出そうとした時に気付きました。2380円＋TAX。えっとあの、メストの広告には1980円とあったんですけど…とりあえず怒りのまま獣化。2分後、俺の足元には喰い散らかされた本屋の肉片が…新声社ァ！この血は貴様が流させたのよさ！戦争って悲しい…ってなわけでございまして、そこを除けばいい本です！（埼玉県 ゴルゴダアーク君㊇）
編罪深き者汝の名は新声社。「ごめんね」

〈こんな女キャラ求道者にオススメ！ギャルズアイランド1-2-3〉

★家宝のギャルアイをうっかりチリ紙交換に出した人
★本物 ★古葉美一先生マニア ★ラブリースター
を空でフルコーラスが18番



➡（千葉県 きたやんぺさん㉘）
編試合中に手術開始！



➡（スペシネ府 ひろなみほさん㉗）
☆「結婚してくれスペシネフー!!」「奴に住民票はない」（ｆｒｏｍ走り書き）。

〈いきなり3分広告新声社NEO-GEOギャルズポスター〉

☆いやいや、ついに若様が綱を取ったねえ。が、ゲーマーにとっては綱取りよりもポスター取りのほうが重要といえる、そんな気がする。そこで、新声社初の業務用景品第一弾NEO-GEOギャルズポスターはどですか？ポスターベンダーとかあんな感じの機械に入ってるからよろしくぅ。



➡（東京都 DWARF君㉙）
編異人さんに嘘教えちゃ駄目よ。

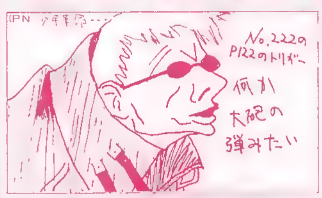
『ゲーマー外つ国イマージュロシア編』

☆カプコンに「キング・オブ・ロシアーズ」というゲームを作ってほしいです。主役はもちろんザンギで、他にもネクロ、ラスプーチン、カルノフ、チェルノブ、ガンジャック、ボスコノビッチ、エミリオ、ソフィア、マリア・タチバナといったキャラが目白押し！
　ボーナスステージはテトリスでさらにボイス、勝ち台詞はディップスイッチによってロシア語にも切り替え可能というまさにペレストロイカなゲーム。
　それにしても、ロシア人ってどっか「キレた」キャラとやけに回転するキャラがやたらと多くありませんか？
（沖縄県 時代遅れの漢君は）
編ロシア国民すべてが投げ間合いに命賭けてる感じ…。

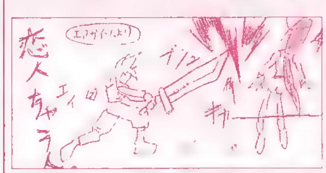
「ビート狼～ビートマニアの遊び方いろいろ」

○1人で2人用プレイ…これは実際やってる人もいるそうで。確かに受けそうですが、ただでさえ難しいのに…自信のある方はどうぞ。
○画面を隠してプレイ…とにかく記憶力が頼り！これもやってる人いそうだなあ…。
・足でプレイ…その昔、足でピアノを弾く人がいました。周りの人が嫌な顔をすると思うのでやめましょう。
・出っ歯でプレイ…その昔、出っ歯でゲームをする少年がいました。周りの人がもっと嫌な顔をします。やめよう。
○6人でやってみる…一人が一つのキー（＋スクラッチ）を担当します。なんとなく盛り上がりそうですが「ビートマニア」をやってるつもりが「ビシバシチャンプ」をやっている気になってきます。まあどちらもコナミなのでOK。
○12人でやってみる…もうメチャメチャです。ただ2人分の料金で遊べる事を考えるとお得ですね。
（メカ次元 植高淳太郎君ひ）
編空間と店員さんの困りようを無限大に無視したプレイだ。十二人が圧縮され、重なり合いひしめき、音を奏でる様はゲーセンに一種の宗教的儀礼のような美しさをもたらすかもしれない。でもやんな。

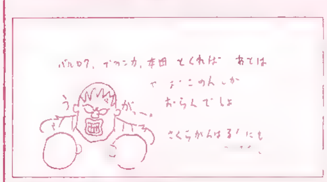
またひとつ歳をとったよ つっこみ三昧



⬆アメリカンジョークが嫌いらしい（設定より）。㉚



⬆ゴールジュだ。㉛



⬆やられ役でな。㉜

☆何か5／30・6／15合併号のアンケート、学校名とか進学希望校とか書く欄があるんですが、何かあったんですか？
（千葉県 ドリル魔人ねこ丸君ぬ）
⬆魁メスト塾でも開くつもりか新声社。攻略ライターがやさしく指導したり。

☆最近プラズマフィールドが見えるよーになりました。
（埼玉県 プラずマン君ね）
⬆ペンネームがそのものズバット賞。

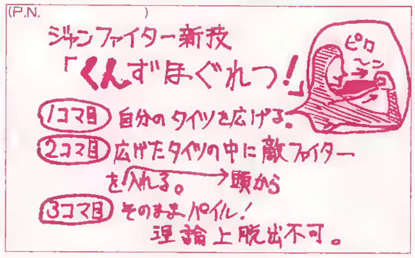
☆銀座を逆から読むと？
（新潟県 Jin君の）
⬆ザンギ、くっ！ザギーなブギにしてくれ。

データデコ



『辱し固めを越えろ!ホットギミック2オリジナルホールド』

彩京が現在鋭意開発中の『対戦ホットギミック2(仮)』。なんとこのゲームで、前作の『辱し固め(右下参照)』を上回る、対戦用プロレス技をゲーメスト読者からも募集したいとのこと。締め切りは6月末日必着分まで有効。採用者には豪華賞品もあるそうな。これはアイランド投稿者の濃ゆさ加減をいやというほど見せつける雀神が与えたもうた好機、締め切りが近くてキツイと思うけどみなさんのジャンパワーに期待します。



➡イラストが苦手な人はこのように文章のみでも可。でも、簡単な絵があったほうが当然伝えやすいだろう。

ちなみにメスト編集部で編み出された技は「くんずほぐれつ」。みんなはこんな腐ったリンゴになるなよな!

〈宛先〉
〒604-8266 京都市中京区堀川御池下ル三坊堀川町55-1(株)彩京「対戦ホットギミック2オリジナルホールド」係

アイランド大賞ノミネート作品発表

☆4/15号文章部門は千葉県MーK君の「連続技ブームに一石を投ず」でした。大半の格ゲーにおいて重要なダメージソースである連続技。考えることはまだまだありそうです。イラスト部門受賞は東京都MーNOYA君のファイティング武術の蘭芳イラスト。そろそろ武術がトライストに入れ替わる時節かな?

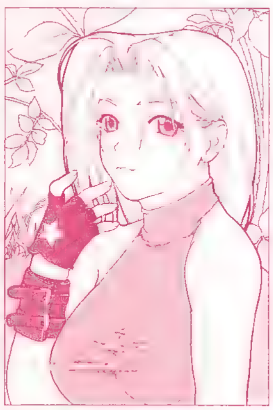
続いて4/30号アイランド大賞いきましょう。イラスト作品はブルーマリーを描いてくれた北海道の井上藤子さんに決定しました。文章部門は静岡県中村英明君の「ゲーセン絶対禁止行為(TV番組でタレントがゲーセンの電源を止めたこと)」。いくら仕事とはいえ「ゲーセンでの電源落とし」はまずいですよね。

受賞者のみなさんおめでとうございます。

4/15号 イラスト作品武術優秀賞



4/30号 イラスト作品優秀賞



鉄十字

☆いや、しかし…まいりましたよV2ーイメージイラスト見てもなかなか絵が描けないのです(不明なパーツが多くて)。なかでもEmiーの手の甲はわからずじまいでした。(東京都 高岡大輔2君)

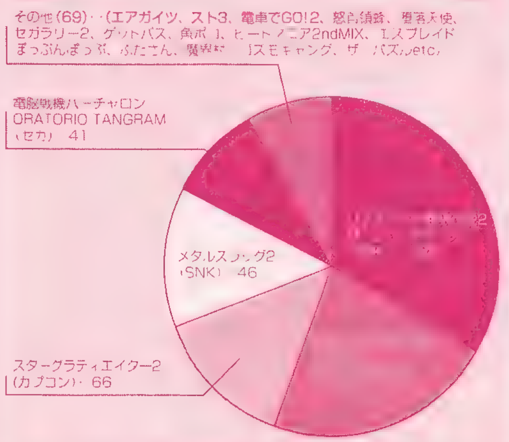
☆6月末発売予定のバイパーズビデオを買ってちょうよ。

それまで待てぬというセッカチーフ貴兄のためにEmiーの甲写真をわりかししょぼく掲載。「1色ページでやっても意味なし」とのアンケートが山と舞い込む未来が私には見えているが…でも執行。

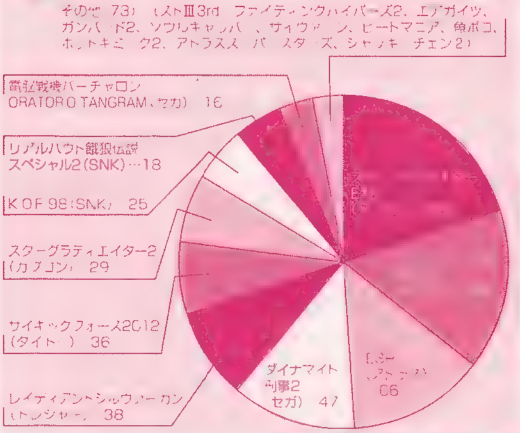


↑これがEmi甲だ!(わかるかな…)

5/15日号アンケート「今、熱中しているゲームはなんですか?」



5/15日号アンケート「早くプレイしてみたいゲームはなんですか?」



アイランドに頼んだラヴを?

(福)岐阜県浅野達彦君からのお葉書『ゲーメストを買い始めました。アイランドを読んでみたけどあまり意味が分かりません。今度少しでも説明のページを作ってください』…浅野君、外国にも3カ月住めば現地語を覚えると聞く。浅野君の戦いの日々からアイランドの風というものを感じとっていただきたい!投稿もよろしくね。

あて先は
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメストアイランド各係



↑(茨城県 うきゅるさん)…夜な夜な楽しい夢が見られるのは君のおかげなの?


SEGA SATURN
人 類 全 滅 ま で あ と 7 時 間 ・ ・ ・
予約キャンペーンスタート!!
予約者全員に2ndシングルCD (by 崎元 仁) をプレゼント!!
さらに抽選で1名様に、アーケード基板一式+コントロールボックスをプレゼント!! ※詳しくは店頭にある応募ハガキをご覧ください ※当日消印有効
5 29 ▶▶ 7 22
RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン
1998.7.23 ON SALE 5,800 (WITHOUT TAX)
ESP
TREASURE
発売元：株式会社トレジャー
販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
レイディアント シルバーガン予約キャンペーンお問い合わせ先 03-3364-9170
©TREASURE/ESP 1998

エクセルには慣れた？ STREET FIGHTER EX2

全キャラ分の基本コンボ&GB性能が一目で分かる、超絶便利な一覧表付き。EX2デビューの人はもちろん、そうでない人も要チェック！

そんなに難しくないぞ

CPU戦 一夜漬け攻略

練習したい人も単にエンディングを見たい人も、とりあえず基本コンボだけは覚えておきましょう。

担当：代打はまー

問題は5人目から

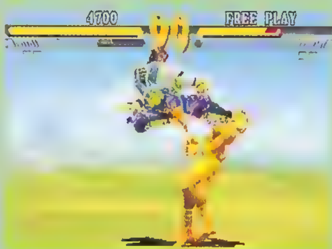
EX2のCPU戦は、だいたい次のような流れで考えることができる。

①1～4人目（楽勝）
②5～7人目（強敵）
③乱入キャラ（シャドウガイストorカイリ）
④ガルダ

例外として、スカロマニアとほくとは、ガルダのあとに乱入キャラがくる。が、それで強さが変わることはないので、特に問題はないだろう。
また、7人目までの間に乱入キャラがくることもあるらしいが、その詳細はまだ不明。詳しいことが分かりしだい追って紹介しようと思う。

1～4人目

ハッキリ言って超簡単。スタート直後から跳び込みまくり、ジャンプからの連続技を狙っていけばいい。多少返されることもあるが、勝敗に影響するほどのダメージにはならないはず。



とにかく跳び込みまくる（ダルシムはドリルキック連打）。

なお、CPU戦では敵の出現テーブルがある程度決まっている。対戦ではなかなか強いシャロンやブランカ、ガイルなどは、CPU戦では前半にしか出てこないので楽だ。

5～7人目

このあたりから、CPUの動きが「堅く」なってくる。こちらの跳び込みは超反応で返されるし、よしんばうまく跳び込めたとしても大抵ガードされてしまう。また、このへんからCPUの攻撃力が上がってくるので、簡単な連続技も驚異の破壊力になっている。



ジャンプ大→中→必殺技→スーパーコンボだけで致命傷。

ここからは、確実に勝ちを拾うためには「待ち」が基本になる。幸い後半にしか出現しないキャラはパターン化しやすいので、狙いどころをキャラごとに覚えてしまおう。

●C.ジャック
ダッシュストレートかダッシュアッパーを頻繁に出してくるので、ストレートはガード後、アッパーはしゃがみガードでスカした後（もしくは立ちガード後）に、中足払いなどからの連続技を入れよう。


ストレートの後は実は反撃確定。スーパーキャンセルでのフォローはこないので大丈夫だ。

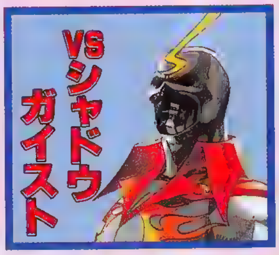
●春麗
ジャンプ攻撃か飛燕蹴を待ち、対空技で落としていく。しかし飛燕蹴に反応してしゃがみ大パンチや必殺技を合わせるのは（人にもよるが）難しいので、跳び込み一本に絞ったほうが安全。一度ダウンさせたら起き上がりにジャンプ攻撃を重ねよう。



必殺技や大足払いでダウンを奪えたら、


少し離れてガードブレイクを遅めに重ねてみよう。ほぼ確実にくらってくれる。

●ほくと
肘激崩から3種の追加入力や小足払い→振脚撃などをやってくるが、どれもガード後に中足払いからの連続技が狙える。キャラによっては振空（脚）撃の後の反撃は難しいので、掌撃破に的を絞ってもいい。また、大足払い（スライディング）をガードした後も、確定ではないが中足払いを出していこう。



VSシャドウガイスト

シャドウガイストの技でもっとも警戒しなければならないのがデスクラッシャー（ショルダータックル）。へたに手を出すとほとんどこれでカウンターをくらってしまう。さらにスーパーキャンセルでデスガバメント（10ヒットする飛び道具）を出されると、もう目も当てられない。

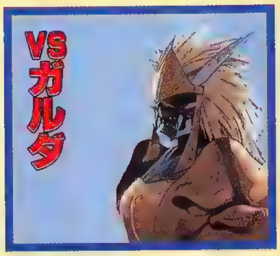
が、手を出さないでガマンしていれば、シャドウのほうから勝手に隙をつくってくれる。反撃ポイントは、おもに、

①デスクラッシャーガード後
②デスソードキック（急降下キック）ガード後

の2つ。ともに、投げ技が確定する（投げ抜けされない）ほか、ベストタイミングであればしゃがみ中パンチからの連続技も入る。もうひとつ多用してくるデスプレス（踏みつけ）に対しては、反撃どころかシャドウのほうが先に動いているので、手出しは厳禁。



打撃での反撃に失敗すると、もう一度デスクラッシャーをくらってしまう。とにかく勝つなら投げで安定。



VSガルダ

全キャラ避けては通れない、ラスボスのガルダ。EX（プラス）の時ほどの防御力はないが、判定が強く高威力の必殺技群は相変わらずだ。

こちらから先に仕掛けると鬼斬（回りながら上昇する必殺技）で返されてしまうので、やはり待って返し技を入れていく。しかし、ガルダの攻撃の返し方はかなり特殊なので、ダメージよりも的確な反撃方法を覚えることが大切だ。

①斬鬼（2段パンチ）ガード後

隙が大きくキャンセルもしてこない（できない）ので、2発ガード後に確実に中or大足払いを入れよう。

②狂蛇（3段キック）ガード後

しゃがんで3発すべてスカしてしまえば、飛び道具や突進技、歩いて大足払いなどが入る。ガードしてしまった時はあきらめたほうがいい。

③襲牙（胸から針を突き出す必殺技）ガード後

この後ガルダは、「轟牙（回転して頭から突進、倒れ込む必殺技）」「舞（無敵の移動技）」などへ連携してくる。轟牙の隙は姿勢が低いので、しゃがみ中パンチなどでの反撃は起き上がる寸前まで待つ必要がある。が、それにさえ注意すれば大ダメージを与えるチャンス。舞は終わり際に隙があるので、ここに打撃技を重ねておけば確実に当たる。



この後はジッとガマンして、



舞は見た目よりも早めに技を重ねる。



中足払いからの連続技か、キャラによってはガードブレイクを狙おう。

④鬼燕舞（横に回転するスーパーコンボ）ガード後

これは地上で出されても空中で出されても、全段ガード後に連続技が入る。

⑤鬼斬ガード後

一見隙だらけだが、地上に降りた瞬間を狙うのはかなり厳しい。ダメージは稼げないが、空中にいる間に反撃してしまうほうが確実。

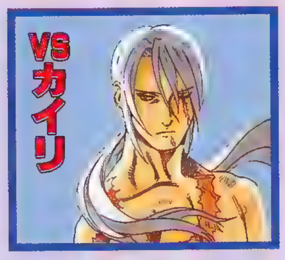
そのほか不意にエクセルを使ってくることもあるが、しゃがみガードしていれば途中の「中足払い→立ち大キック」で隙をつくってくれる。すかさず、中or大足払いを決めよう。



大攻撃1発か、中技キャンセル必殺技の空中コンボが安定。



画面効果で見づらいが、実は反撃チャンス。見逃すな。



VSカイリ

ほくと以外ではめったにお目にかかれないカイリ。元祖EXの豪鬼に近い強さとアルゴリズムを持っているので、慎重に闘わないと瞬殺されてしまう。

カイリ戦でのチャンスは2つ。基本的にしゃがみガードで、

①魍魎渦旋×4（魍魎渦旋×3→竜刃脚）
②神気発動×2

を待つ。

魍魎渦旋（リュウの竜巻旋風脚のような技）の着地には隙があるので、上を通りすぎていった後ろからしゃがみ中パンチ→必殺技（→スーパーコンボ）を狙おう。ただし、最後が竜刃脚（斜め下へ急降下する鋭いキック）だった時はもっと早いタイミングでないと反撃できないので、よく見て反応したい。

神気発動（波動拳のような技）は、うろうろしている時にいきなり撃ってきた場合、まず間違いなく2発連続で出してくる。1発目をガードした時の間合いが近ければ、すぐに跳び込めばジャンプ攻撃から痛い連続技を決められる。

もし間合いが遠かった時でも、とりあえず何もせずに跳び込んでみよう。たまに反応して魔龍裂光（いわゆる昇龍拳）を出してくるが、遠いのでスカってしまう。この隙に連続技を入れよう。



反撃が早すぎて空中で当たってしまうのは、ある程度仕方ない。遅くてやられるよりはマシ。



微妙なタイミングで跳び込んだ時は、



空中エクセル発動でやり過ごそう。

チャンスは逃すな!

連続技を決めろ!

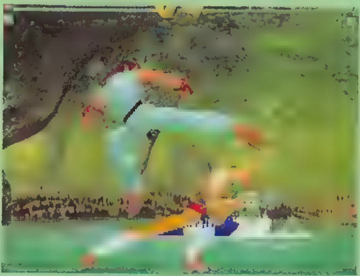
固め・連続技・投げ・二択・待ちetc.——。EX2ではどれに主眼を置けばいいのか?まずは意識改革から始めよう。

担当:はまー

メリハリをつけろ!

結論から先に述べてしまうと、**ストEX2は連続技ができてなんぼ**のゲームである。通常技→必殺技→スーパーコンボというキャンセルの流れがある以上、単体でしか使用できないスーパーコンボというのはほとんどなく、大抵は「リバーサルで割り込みに使うほか、○○からスーパーキャンセルして追加ダメージを望める」云々といった説明が成り立つ。逆に言えば、普段の攻防で通常技や必殺技を出す時も、常に「**次は何につなげられるのか**」を意識していけば、ダメージ効率はどんどん上がっていくということでもある。

他のゲームであれば、連携として技をつなげつつもヒットしていれば連続技、という親切設計になっているものも多い。しかしEX2では、連携でガードを崩していくのか、連続で大ダメージを奪いにいくのか、状況ごとにしっかり区別していく必要があるだろう。


足払いをスカせるだけでなく、真空波動とセットにすれば大ダメージも望める。

「とりあえず小足連打」はもったいない!?

では、具体的にどのへんが「**連続技で大ダメージを叩き込むチャンス**」なのだろうか。キャラごとの特性もあるので細かい期待値は違うが、ある程度普遍的な面をピックアップして確認していこう。

①跳び込みの後

最近は空中ガードや小ジャンプの存在などもあり、ジャンプという行為の重みが薄くなってきている傾向にある。しかしEX2では、「相手のほうへ跳び込んでいく」という選択肢は非常にバクチ性が強い。空中ガードはなくジャンプの軌道も一定で、反応されて無敵時間のない通常技で迎撃されるなんてのはザラだ。

しかしそのぶん、ジャンプ攻撃がヒットした後の連続技は、試合を一気にひっくり返せるほどの破壊力を秘めている。相手の跳び込みを確実に返していくことはもちろん、跳び込んだほうも、せっかくのチャンスを安っぽい「連携」なんかで終わらせず、**どん欲に「連続技を狙う」**という意志を見せていかなければならない。


開幕の跳び込みを許しただけで、こんなに減らされるキャラもいる。


「中足からの連続技が痛い」ということを覚えてもらえば、


出の遅い中段でも想像以上の効果を上げてくれる。

②割り込み足払いの後

お互いうかつに跳び込めなくなってくると、このシリーズの名物(?)でもある「足払い合戦」に突入する。寸前で間合いを見切り、足払いの空振りを誘い、一歩踏み込んで足払いを差し返す。これができるだけでかなり勝率は上がるはずだが、EX2の場合はさらに先がある。息の詰まりそうな足払い合戦を制しても、与えるダメージが中or大足払い1発だけでは、その苦労も報われない。もしここで「**中足払い→必殺技→スーパーコンボ**」までできるようになれば、空中戦だけでなく地上戦でも圧倒的優位を保つことができるはずだ。

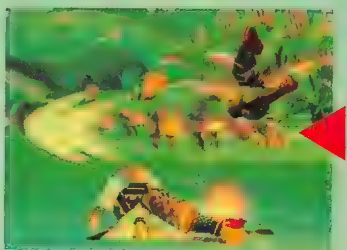

この状況で戦慄を覚えるのがEX流というもの。

③相手が隙を見せた後

昇龍拳やサマーソルト、一部のスーパーコンボに代表される「迎撃系」の必殺技は、相手のいかなる攻撃手段をも一方的に潰せる半面、相手が攻撃していなかった場合は大きな隙を見せることになってしまう。ここに①や②のような大ダメージコンボを確実に入れていけば、相手も気軽に必殺技を入力することはできなくなるだろう。

ただ、EX2にはスーパーキャンセルによる隙のフォローがあるので、いつも安定して返していくことが(心理的に)難しい面もある。そういう時は無敵必殺技や大足払い単発でとにかくダウンを奪い、起き上がりに跳び込んで①のプレッシャーをかけるという二段構えの戦法でいくといい。


サマーに中足からの連続技を狙うのは、ある意味バクチ。


しかし、大足なら確実に「返し技」となる。

中足払いは3回くらったら死ねるモノ

EX2の連続技はマニュアル色が濃いため、技術的な練習を(ほかのゲームのそれよりも)積まないと対戦自体を楽しめない場合が多い。しかし裏を返せば、今まで単発止まりだった技でも、工夫次第で驚異の破壊力を持った必殺攻撃へと生まれ変わる可能性が高い、ということでもある。


迎撃用の単発技も、ゲージさえあれば爆弾に育つ。もう気軽には跳ばせない!

そして、こういった総合ダメージが徐々に煮詰まってくると、対戦スタイルもリスクの少ない技を選んで使っていかざるを得なくなり、自然と「見えない手」でフェイントをかけつつじっくりいく流れになる(平たく言えば「待ち合い」である)。

しかし、このガードに重点をおいた駆け引きの流れに一石を投じるのが、**対防御用の奥の手、ガードブレイク**である。連続技のダメージを盾にガードを誘い、そこを見極めてすかさず連携に切り換え、ガードを崩す。この流れさえ理解できれば、EX2の対戦もより深く楽しく遊べるようになるはずだ。

ここらへんが2っぽい!

キャンセルブレイクの性質

性質さえ分かってしまえば決めるのも返すのも迷わずにすむ。後は集中力の問題だ。

担当:借金

対戦における心構え

ガードした必殺技orスーパーコンボの途中に反撃ポイントがある場合、相手のゲージがなければそこに割り込める攻撃は確定する。この状況で相手にゲージがある場合は、スーパーキャンセルをするかどうかで駆け引きが行われ、連続技を狙った通常技での割り込みなら潰すことができる。

前作では、隙の大きい攻撃をガードされた側はスーパーキャンセルを出すか出さないかの選択を強いられることになる。しかし、ガードした側はスーパーキャンセルを待つという行動にリスクがないため、無理して割り込みを狙わなくてもよかったし、とりあえず割り込みポイントまでの攻撃はガードが安定だった。これは、ガードブレイク（以下GB）にキャンセルしていくことができる攻撃が、小P（しゃがみ小P）しかないため、この状況でガードを脅かされる心配がなかったわけだ。

同じように隙の大きい攻撃をガードした時、EX2になって状況は変わった。キャンセルブレイク（以下CB）の登場によって、**ガードが安定の選択肢ではなくなった**のだ。もちろんガード自体は重要だが、ガードした後に、たとえば「4発目の後が反撃できるからそこで割り込みだ」と瞬間的に頭が動くとしよう。確定状況での反撃を先行させた頭の流れの中に、突然1発目の後にCBがきてしまうとどうなるか。少なくとも対応は遅れてしまい、よくて相打ちでキャンセルブレイクをくらってしまうだろう。

EX2が前作と変わった点の1つに、

●割り込みポイントまでのガードが、安定の選択肢ではなくなった

ということを心構えとして覚えていただきたい。ガードしたからと落ちついていると返せるものが返せなくなってしまう。いつでもCBの可能性はあるのだ。


前作なら割り込みポイントがくるまで安心してガードでき、


ここでのスーパーキャンセルを待つことも安定して行えた。


EX2を同様に考えていると、早い段階でのCBに対応が遅れ、



奇襲をくらってしまうことになる。

効果的な返し方

CBを仕掛ける前の攻撃が重なっていても、CBを発動してしまえば攻撃力は失う。多段技の飛び道具が重なっている時も同様に、CB発動後の残りの飛び道具は攻撃力を持っていない。そして、CBをかけられた側は、

●CB発動直後から60分の10秒後に強制的に硬直時間が解ける

仕組みになっている。つまり、CBがきたときは常に反撃のチャンスがあるというわけだ。では、CBを潰すための方法は何がいいのか？

基本的に、**CBが攻撃力を持つまでに入る攻撃であれば打撃でも投げでもいい。**

CBがくることにある程度読みが入っており、くるべくしてきたときにはできるだけダメージを与えたい。こういった状況では、リーチがあって出の早いしゃがみ中キックを反撃に使い、ここからの連続技を狙っていこう。逆に反応が遅れた時は、1フレームで入力でき、かつ攻撃発生が早い投げが有効。近距離での攻撃からCBを出した場合、CB自体も前進しながら出るものが多いため、投げ間合いに入ってきやすい。反応が遅れたときも、何もしないでくらうことだけは避けよう。


重なっていても攻撃力はないので惑わされないように。

くらってあきらめていたらそりゃあ負けるかもね

GBとCBには、似て非なる決定的な違いが存在する。それは、気絶時間の回復だ。GBやCBをくらい気絶した場合、レバガチャとボタン連打によって気絶時間を短縮させられることは広く知られているが、どのくらいで回復しているかはまだあまり知られていない。

GBをくらった場合は、気絶時間が長く設定されているため、かなり早い段階から回復を心がけてもジャンプ攻撃を回避するのは割と困難な作業である。しかし、CBをくらった場合は、**回復することによってGBよりも格段に早く復帰することができる。**つまり、CBをくらった後に何もしないで見ていた場合は、ジャンプ攻撃は確定のようにヒットするが、実は回復によってジャンプ攻撃はガードできたというわけだ。注意すべき点は、回復しきっているのにボタンをたたきすぎないこと。CBの回復は思ったよりも早いので、GBのつもりで連打すると回復した後に攻撃を出してしまい、ジャンプ攻撃をもらう恐れがある。そろそろ回復したかな?と思ったところでレバーをガード方向に入れるのも忘れずに。


レバーは左右に6往復とか、目安を見つけガードしよう。

キャンセルブレイクがヒットしたら

回復できると分かったこれからの対戦では、CBがヒットした後のジャンプ攻撃はガードされる可能性が高い。では、CBを当てた後はどうするべきなのか?

確定状況で安定したダメージを奪いたい場合は、CBにキャンセルをかけてしまえばいい。GB同様、CBもスーパーキャンセルのみ可能なので、CB→スーパーキャンセルスーパーコンボが非常に有効。攻撃発生が極端に遅いものでないかぎり確定する。

次のページで紹介されている（詳細は次ページ）GB表の項目にある硬化時間。この数値が低いキャラならば、CB後に通常技からの連続技を狙っていくのもいいだろう。

同様に、ジャンプ攻撃が確定ではないといっても、硬化時間が短いキャラならヒットする確率も高くなる。ワンチャンスをジャンプ攻撃にかけるのも悪くない。


硬化時間が短いキャラなら、ジャンプ攻撃も選択の1つ。

逆に硬化時間が長いキャラは、通常技さえもガードされる可能性が高く、最悪の場合、リバーサル攻撃で迎撃なんてコトになりかねない。スーパーキャンセルを使い、ダメージを与えていくのが無難といえよう。

当てたら痛くなきゃウソ

ガードブレイク集中講座 性質とその後

目安となる的がない分、CBよりも怖いもの。まずは味方につけるべし！

担当：借金

当てにくい分、当たれば大きい

ガードブレイク（以下GB）とキャンセルブレイク（以下CB）の違いは、必殺技以上の攻撃にキャンセルがかかるかどうかということ。もちろん、GBがキャンセルのかからないほう。そのため、GBをヒットさせるには、CB以上に相手のガードを誘う必要がある。しかし、当てるのが難しい分だけのメリットがGBにはある。GBがヒットした後のほうが、**CBヒット時よりも相手の気絶時間が長い。**確定する攻撃が断然多いというわけだ。


GBは青白いエフェクト。これを決めればウハウハですな。

GBの狙い方

GBをヒットさせた後の話は後でするとして、ここでは一般的なGBの狙い方を紹介していこう。

GBを狙うポイントは、基本的に相手のガードが誘えるところ。相手の反撃してくる足を狙ってGBというテクニックもあるが、とりあえずはガードを崩すための手段として用いるのが中心だ。


下方向に強いキャラなら足を狙う使い方も存在する。

EX2は連続技が痛いゲームである。そのため、攻守がはっきりしているジャンプ攻撃後などは、攻め側はヒット確認ができる部分まで攻撃を出し切り、守り側はしばらくの間ガードを固める傾向が強い。

たとえば、攻め側が連続技を狙いジャンプ大Pを仕掛けたがガードされたとしよう。連続技を狙っていたので、しゃがみ中Pまでは入力していたがここでガードされていることに気づき、しゃがみ小K→様子見という割り込まれにくい行動に変えてみた。なんてことのない連携だが、これが2回も3回も続けば相手に次の行動が読まれてくる。ここでジャンプ攻撃から直接GBを狙えばガードの意表を突くことができるわけだ。自分の次の行動を、相手に読ませることができればヒット率が上がるかもしれない。

ジャンプ大P→しゃがみ大P→波動拳→CBというわかりやすいエサを見せておき、ジャンプ攻撃→GBを狙うといった肉を斬らせる戦法もあるだろう。

EX2から始める人のために例を挙げておくと、

1：ジャンプ攻撃から
2：地上戦や起き上がりに
3：飛び道具から
4：小Pキャンセルから

といった状況がGBを使いやすいポイントだろう。

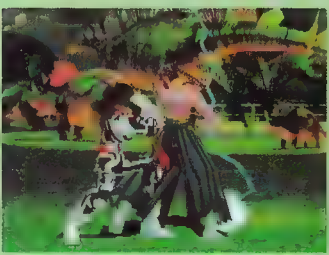
例3はあくまで視覚効果を狙った攻めの一例である。前作と違い、EX2ではGBでもガード時間を無効化させる性質を持っている。ソニックブームやEXプロシブを重ねてGBを狙っても、**飛び道具によるガード硬化時間はGBを発動させたところで切れて**しまうので注意しよう。

ガードを誘えば


ジャンプ攻撃をガードさせた後の選択肢は重要。


当たったときのことを考えて基本は連続技狙いの攻撃。

GBが生きる!!


だが、ガードが分かってしまえばGBの出番は増えるばかり。

キャラクターごとに異なる性能

ガードブレイクは、どのキャラクターも地上の相手を捕らえるようにできているが、攻撃力を持つまでの軌跡は千差万別。これにより攻撃できる範囲がキャラクターごとに微妙に違ってくる。また、攻撃力を持つまでの時間も異なる。

○横方向に長いキャラ

・リュウ
・ザンギエフ
・ほくと
・スカロマニア
・シャロン
・バルログ
・Dダーク

○上方向に強いキャラ

・ケン
・春麗
・ハヤテ

○スピード重視キャラ

・C.ジャック
・ダルシム
・ガイル
・ブランカ

詳しくは左の表を参考にしてもらいたい。左の表はGBが攻撃力を持つまでの早さである、攻撃力発生の早い順にランキングをつけたもの。内容は左から、順位、キャラクター名、攻撃力発生フレーム、空中ヒットのしやすさ、硬化時間の長さ、フレーム差。

攻撃力発生は、GBの入力が成立してから何フレーム目に攻撃力が発生するかを数値化したもの。ここの数値が低ければそれだけ出が早いということになる。空中ヒットは、しやすければ○、普通なら△、可能性が低ければ×と表記されている。硬化時間は、GBがヒットしてからキャラクターが動けるようになるまでの時間のこと。この数値も低いほど優秀。

攻撃力発生がいくら早くても硬化の数値が高いと、相手に確定する攻撃の幅が減少するため使いにくさを感じてしまうだろう。フレーム差は攻撃力発生を1位からどのくらい離れているか数値化したものでこれといった使い道はない。得失点差みたいなもの？っていうかシャレってことで。

ガードブレイクの性能

順位	キャラクター名	発生	空中	硬化	フレーム差
1	ケン	26	○	29	―
	C.ジャック	26	○	33	―
	ダルシム	26	○	55	―
4	ガイル	27	△	50	1.0
	ブランカ	27	×	59	1.0
6	シャロン	28	△	42	2.0
	スカロマニア	28	×	50	2.0
	ほくと	28	×	53	2.0
9	春麗	29	○	34	3.0
	ザンギエフ	29	△	48	3.0
	ハヤテ	29	○	49	3.0
12	リュウ	30	△	36	4.0
13	バルログ	32	×	43	6.0
14	D.ダーク	34	△	33	8.0

GB後のオススメ連続技

リュウ	J大P → (下中P) → 下中K ┬→ 大竜巻旋風脚×4 └→ 大竜巻旋風脚×3 → 真空波動拳 → 真空竜巻旋風脚
ケン	J大P → 下大P → 大竜巻旋風脚 ┬→ 神龍拳 └→ 疾風迅雷脚 → 中昇龍拳 → 神龍拳
春麗	小飛燕蹴 → 大P ┬→ 下中K └→ 千裂脚 → 覇山天昇脚 → 小P → 鷹爪脚×2 → J大P
ガイル	J大P → 下中P ┬→ 大サマーソルトキック → ダブルサマーソルトキック └→ 大ソニックブーム → オープニングギャンビット → ソニックブームタイフーン
ザンギエフ	J大P → (下中P) → 下中K ┬→ 大グロウイングフィスト └→ 小グロウイングフィスト → スーパーストンピング
ほくと	連舞 J大P → (下中P) → 下中P → 小肘激崩 ┬→ 小掌撃破 → 気錬射 └→ 撃鳳技
C・ジャック	J大P → 下中P → 下中K → 大ダッシュストレート → クレイジージャック → ホームランヒーロー ┬→ 下大P → 大ダッシュアッパー └→ 中K → 大ダッシュストレート
D・ダーク	J大P → 下中K → 大DARKワイヤー → DARKホールド → 逃J大K ┬→ J大P └→ 大K → KILLトランプ
スカロマニア	新スカロドリーム J大P → 下大P → 大スカロクラッシャー → スーパースカロクラッシャー
ハヤテ	J大K → (下中P) → 下中K → 小鎌鼬(トドメ) 大朧月 ┬→ 雷斬翔 └→ 烈震鎌鼬 → 雷斬翔
シャロン	J大P → (大P) → 下中K → 中ゲイルハンマーパンチ×2 ┬→ シャトルコンビネーション └→ ハンマーヘッドラッシュ → シャトルコンビネーション
ブランカ	下大P → グランドシェイブローリング 大ローリングアタック → ビーストハリケーン
バルログ	グランドクリスタルフラッシュ → ファントムディストラクション → スピニングイズナドロップ
ダルシム	ヨガインフェルノ 小ヨガキャッチ → ヨガコンタクト → 下小K(短) → 小ヨガブラスト → 中スライディング → ヨガレジェンド → 小ヨガドリルキック

GBが地上ヒットしたら

GBがヒットしたときも厳密にいうと、ジャンプ攻撃は確定しない。ただしこれは理論上の話であって、実戦においてはヒットする確率のほうが高い。だから、ジャンプ攻撃から仕掛けるものが最大ダメージならば、十分狙う価値はあるといっていい。

決めていきたい連続技はキャラクターによってもちろん異なる。左の表はGBを決めた後のオススメ連続技をキャラクターごとにまとめたもの。何を決めればいいのか迷っていた人は参考にしてほしい。



硬化が50以上あると、頑張って回復される危険性あり。

基本的にジャンプ攻撃から始まる連続技を紹介してあるが、硬化時間が長く回復されやすいキャラについてはその限りではない。

表の補足

オススメ連続技は、安定したダメージを与えられるものを紹介。連続技の途中にある()内の攻撃は、省いても連続技が成立するものである。

黒字で書かれている部分がゲージを必要としない連続技。**青字は1ゲージ必要**とするもの、**赤字は2ゲージ必要**とするものとなっている。対戦状況に応じてゲージは使うことも温存することもあるだろう。この表をうまく活用してほしい。また、技術があるからこれでは物足りないという人は、キャラ別攻略のところを参考にするか、各自で研究していってもらいたい。

GBが空中ヒットしたら

GBが空中ヒットした場合、相手は空高く浮き、ゆっくりと落ちてくる。ダウンするまでやられ判定を伴っているので**追い打ちすることができる。**

ここでのポイントは、追い打ちをした後も一定時間やられ判定が残ること。浮いている相手に攻撃を当ててから30フレーム後に相手は無敵状態になる。つまり、追い打ちをした後29フレーム以内に攻撃を当てることができれば確定する。2発目の後もまた29フレーム間やられ判定を残しているので、つなぎ方を工夫すれば空中の相手にも連続技を決めることができる。

ヨガブラストやホームランヒーローといった攻撃を当てることができれば、固有技のやられ判定になるので、攻撃を当てるチャンスは広がる。

実際にGBが空中ヒットした場合の代表的な追い打ちは、

●空中投げ
●降りジャンプ大K→昇りジャンプ大P
●下中Kなどの地上技→各種必殺技

といったもの。空中投げは、持っているキャラしかできないが、GB空中ヒット時は投げられ判定があるということを覚えておこう。

ジャンプ攻撃2段はブランカやダルシムでは決めるのが難しい。ダルシムは、昇りジャンプ大P→ヨガドリルキックといった攻撃が安定する。

ジャンプ攻撃2段は、初めのジャンプ攻撃を着地ぎりぎりまで引き付けることで、相手のやられ判定が残っている間に昇りジャンプ攻撃を決めることができる。春麗ならば、降りジャンプ大K→鷹爪脚×2→ジャンプ大Pなんてことも可能。空中で発動できるスーパーコンボがあるなら、降りジャンプ大K→昇りジャンプ大P→スーパースカロクラッシャーといった連続技を作ることもできるぞ。

どう使うか。それが問題だ！

エクセル活用術

エクセルを使ったコンボができても、発動にもたついているようでは宝の持ち腐れというもの。そこで今回は、発動時に関する情報と、エクセル発動時の相手ガードの崩し方を紹介しよう。

担当：善之字元郎

エクセルで連携に割り込む

エクセルを使う上で、最もわかりやすい使い方といえば、昇龍拳やサマーといった無敵対空兵器をスカらせて反撃するといったものだが、今回は相手の地上連携に割り込む使い方に注目してみよう。

出る？出ない？リバーサルエクセル

とりあえず相手の連携に対して割り込むためにエクセルを連射していると、誰もが考えるのが、はたしてエクセルはリバーサルで出すことができるのだろうかという疑問。

結論から言うと、答えはイエス。画面上ではリバーサルの表示はされないものの、内部的にはきちんと最速のタイミングで出せるようになっている。では、なぜエクセルによる割り込みは成功しづらいように感じるのだろうか？

その理由は、エクセルのボタン入力の特殊さにある。エクセルのコマンドは、強弱の違うパンチ・キックの同時押しというものだが、人間の手では完全な同時押しを行うことが困難なため、2つのボタンが押されるまでの時間に、若干の許容範囲が認められるようになっている。最速のエクセルは、この許容範囲の誤差が生かせないため、非常に出しづらく感じるのだ。

また、もう一つの理由として、必殺技コマンド全般に共通している、ボタンを離したときの入力受け付けが、エクセルについては認められない点も、リバーサルエクセルの難しさに輪をかけている。


割り込む隙が60分の1秒でもあれば、エクセルは発動できる。

エクセル後に最速で技を出すために

さて、難しい話はこれくらいにしておいて、エクセル後に最速で出す技についても説明しておこう。

皆さんは、エクセルが発動した後、最速のタイミングで小攻撃を出すために、エイヤッと気合で目押しをしていないだろうか。

実はこの目押しはナンセンスで、最速で小技を出すためには、

エクセルの発動後、レバーをガード方向に入れずに、出したい技のボタンを押しっぱなしにする

ことで簡単に実現できるのだ。ただし、これには条件がいくつかあって、

①エクセルを発動する前に立っていると、発動後にしゃがみ技を出したくても、上記の入力法では出せない（しゃがみ→立ちでも同様）

②エクセルを発動するのに使ったボタンは、最速入力には使えない

この2点を頭に入れておこう。特に②は重要で、例えばエクセルの最初の技を小キックにしたい人は、エクセル発動のボタンを、小キック＋中パンチではなく、中キック＋大パンチにするなど工夫しよう。ちなみに、この入力を必殺技コマンドに重複させても、必殺技を最速で出すことはできないが、投げを最速で出すことはできる。特に空中では、空中投げと通常技が重複できるので上手に活用しよう。


空中でエクセルを発動し、空中投げを狙うと…、

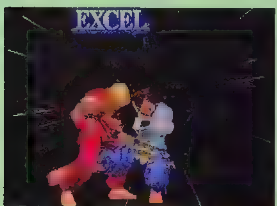

投げを失敗しても最速の通常技に化けてくれる。

エクセルの無敵時間はどれくらいか？

エクセルの発動時に無敵時間があることはすでに述べたが、どのくらいの時間があるのかは意外につかみづらい。

実際には、エクセル発動による時間停止が解けた後に、60分の6秒の無敵時間があるのだが、この時間は、ほとんどのキャラの小攻撃が敵にヒットするまでの時間よりも長い。つまり、前述の最速入力を行っておけば、無敵の小攻撃を繰り出せるというわけだ。

たとえエクセル発動時に相手の通常技が埋まっていても、弱気になることはないぞ。


技を重ねられていても、こちらの無敵時間のほうが長い。自信を持つのだ！

エクセルでガードを崩してみる

さて、自信満々でエクセルを出したはいいが、相手に初弾をがっちりガードされてしまった。こんなとき、エクセルのことを忘れて、普通に対戦していないだろうか？

確かにエクセルは初弾を当ててこそ威力のあるものだが、いくつかのキャラについては、初弾を外してもガードを崩す方法が発見されているのだ。

中段攻撃で崩す

しゃがみガードを崩す中段攻撃を持っているキャラは、エクセル中のキャンセル通常技ラッシュで相手を固めつつ、いきなり中段攻撃を出してみよう。そして、攻撃がヒットしてもしなくても、キャンセル必殺技につないでいく。

現在こういった中段攻撃によるガード崩しで、強力な戦法を持つキャラを紹介しよう。

●**ドクトリンダーク**
レバー前＋中パンチ→D・ワイヤー→引き戻し→…

ダークはワイヤーにつながるのが大きい。ワイヤーからの連続技を入れている最中にエクセルが終わることが多いので、コンボ補正が戻ったダメージの大きいスーパーコンボを叩き込もう。

●**シャロン**
レバー前＋大パンチ→中ハーフムーンキック→しゃがみ中キック→…（画面端限定）

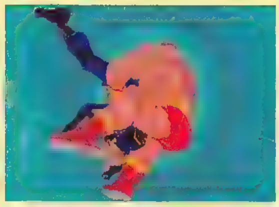
シャロンは画面端なら、中段攻撃から中のハーフムーンキックがつながる。さらに、ここからしゃがみ中キックがつながるのが恐ろしい。

コマンド投げで崩す

ザンギエフの場合は、エクセル中にグロウイングフィストをガードさせ、それをエクセル効果でキャンセルしてスクリューでつかむという戦法が強力。このときのスクリューは、パンチボタン全部押しで出しておくと、ジャンプで逃げようとする相手をダブルラリアットで落とせるので、自動2択を迫れる。

これはかなり逃げにくい連携なので、一応脱出法を書いておくと、Gフィストをガードしたらレバーを上に入れっぱなしにして、エクセルを連打しよう。瞬間的に投げられ判定をなくしつつエクセルを発動できるぞ。


グロウイングフィストをキャンセルして…、


パンチ全押しでスクリューを狙う。相手が跳んだらラリアットになる自動2択だ。



ダルシムのきっちりとした対戦攻略は今回が初めてなので、まずは基本から見ていくことにしよう。主な内容は、間合いによる技の使いどころや対空技になる。

EX2のダルシム

ダルシムは、ストリートファイターシリーズで数多く出演してきたキャラクターだけに、触れたことのあるプレイヤーも多いだろう。

もちろん、それで得た知識や感覚は非常に大きな財産となることは間違いないが、それらの常識がこの世界で通用するとはまったく限らない。

よって、相手キャラクターのジャンプの軌道やスピード、技の判定の強さなどは、もう一度初めから覚え直すつもりでやっていこう。


ヨガ復活。ダルシムファンは使うべし。

ゲージをためよう

まず、どうしても必要なのはファーストアタック。ゲージが大きくプラスされるこのシステムを軽視するのはもったいない。



ファーストアタックは狙いやすいダルシム。

そこでラウンド開始直後である開幕の動きに、小スライディングをオススメしたい。全キャラ中最強というわけではないが、読まれなければ大丈夫だし、ガードされても圧倒的不利という状況に追い込まれるわけではない。

ほかに低空ドリルや2本目以降であれば、いきなりのヨガインフェルノもある。そうと思いきやバックジャンプして様子をみることもできる。

中間距離での闘い方

開幕よりは離れた間合いを中間距離としよう。立ち中パンチがギリギリ届くくらいの間合いかな。

この距離では、徹底して立ち中パンチ・キックで相手をけん制する。特に立ち中キックはしゃがんでいる相手にも当たりやすい。そしてヨガファイヤーで跳ばせて落とす。古典的な戦法ではあるがやっぱり有効である。

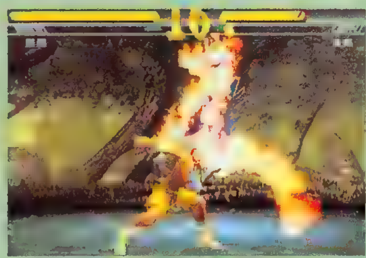
で、オススメの対空技は、レバー後ろ立ち中パンチ（以下ヨガアッパー）とバックジャンプ大パンチの2つ。

ヨガアッパーは早めに出さなければならないが、判定の強さはなかなかのもの。いちおうデメリットは、ダルシム自身の手前に落ちてくる相手に当てにくいのと空中エクセルに対して耐性がないこと。このあたりは自分で判断していくしかない。

バックジャンプ大パンチはヒット後にキャンセルして、ヨガドリルキックで大ダメージを狙えるのも魅力的。まあ、単発でも十分強いのでうまく使っていこう。

あと、対空技というよりは、ヨガファイヤー↓ヨガインフェルノは絶対にマスターしていきたい。


対空技は早めのヨガアッパーで決まり。


苦しいタイミングで跳び込まれてもインフェルノがある。


しゃがみ大パンチは跳ばれたら…、終わりだね。

また、話は前後するが相手をけん制する技に大パンチ・キックはあまりオススメできない。これらの技は先読みのジャンプ防止になりにくいうえ、そのまますごい連続攻撃を簡単にくらえるほど硬直が大きい。

近距離での有効な技

じつは近距離で相手をガチガチに固めるのは苦手なダルシム。足払いやスライディングからのキャンセルヨガファイヤーは連続になりにくく、ジャンプされてしまうことも多い。

ほかにドリルの硬直も結構あるので、このあたりは着地後のスーパーキャンセルでヨガインフェルノでフォローしてもいい。


ドリルの乱発は危険だ。

狙え！ヨガキャッチ

ヨガキャッチは、ただ投げてしまうだけではつまらない。相手に近寄ってから連続技を決めることができるのだ。

いちおう、オープニングのデモで決めているが少しアレンジしたものを紹介してみる。

●ヨガキャッチ→しゃがみ小キック→ヨガブラスト→中スライディング→ヨガレジェンド→ヨガドリルキック

難度は高いがぜひ標準装備してほしい連続技だ。ただし、春麗には入らないよ。

まずヨガキャッチ。小中大は問わないが、ボタンを押しっぱなしでつかめば相手に近寄っていくのは知っているだろう。

そして、このあとのしゃがみ小キックをレバーをガード方向に入れるキックでヒットさせる。すると相手は少し浮くので、キャンセルすればヨガブラストを当てることができる。ここまではわかるよね。

すると相手は、地面に落ちるまでやられ判定が残っているのだ。ここで、中スライディング（レバー下か斜め前下）で拾うようにヒットさせれば、キャンセルヨガレジェンドが連続でつながる。

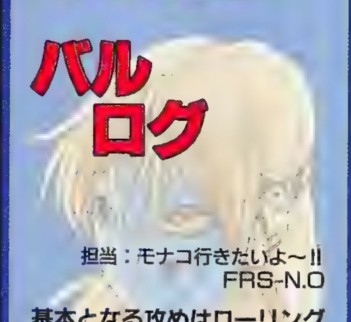
さらにゲージがあればヨガレジェンドの最後のアッパー部分をキャンセルしてヨガドリルキックも可能。ここまで決まれば拍手喝采まちがいなし？ダルシムにもすばらしい連続技があるぞ。


決まれば結構な体力を奪うことができる。

確実に成長していこう

ダルシムはクセのあるキャラだ。初めはツライかもしれないが、楽しいのも事実。ヨガキャッチからの連続技は無限の可能性を秘めているし、何より研究のしがいがある。今回は地味であったが、次回はもう少しテーマを絞って攻略していこう。

しゃがみ小爪キャンセルガードブレイクで、待ちを崩せ!!



バルログ

担当：モナコ行きたいよ～!!
FRS-N.O

基本となる攻めはローリングを絡めた連携。いかに立ち止まらずに溜めを作れるかが勝負を決する鍵になる。

ローリングからの攻め

バルログはそのリーチの長さを生かして攻めこんでいくのが攻めの基本。

慣れないうちは、**主に出の早いしゃがみ小爪で牽制**しながら、跳び込みを狙っていくといい。跳び込みに使う技は、空中投げのボタンも兼ねたJ大爪がおすすめだ。バルログの空中投げは間合いが広くつかみやすいので、空対空や相手と空中でかちあったときなどのときは積極的に狙っていこう。

跳び込みからは、J大爪↓しゃがみ中K↓しゃがみ中爪と繋げていく。自信のない人は、最後をしゃがみ小爪にすれば3ヒットが安定するぞ。ここからさらに、キャンセルで中か大のローリングクリスタルフラッシュで攻めを続行する。ゲージが溜まっているときは、グランドクリスタルフラッシュにすればすべて連続で繋がるぞ。

連続技からのローリングクリスタルは連携だが、実はこのあとはバルログ側が先に動けるようになっている。ローリングをガードさせたらすぐにしゃがみ小爪を出せば、動こうとした相手にヒットさせることができる。中か大のローリングからすぐに溜めはじめれば、しゃがみ小爪をガードさせるころにはつぎのローリングの溜めは完了している。しゃがみ小爪にキャンセルをかけて再びローリングで固める連携が有効だ。



中か大のローリングをガードさせたあとは…、



こちらが先に動けるので、しゃがみ小爪で押さえ込む。ここからさらにキャンセルでローリングへ。

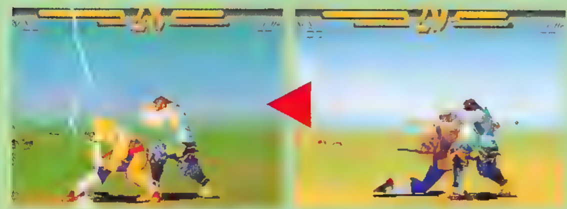
また、溜め時間が短いファントムディストラクションを交えていくことも大切。跳びこみ→地上で中攻撃、で溜めが完了するので、慣れてきたら積極的に使っていこう。

ガードブレイク実戦導入法

ガードブレイクは相手のガードを崩すことができる便利な技だが、バルログのガードブレイクは出が非常に遅いため（全キャラ中で下から2番目に遅い）に使いにくい。

これだけ発生が遅いと相手によっては毎回反応して反撃してくるので、そうそうは使ってられないというのが正直なところだろう。

しかし、バルログにはこのガードブレイクの遅さを補う手段が存在する。**実はバルログのガードブレイクは、しゃがみ小爪にキャンセルをかけることができるのだ。**しかもこの場合、いわゆるシステムの「キャンセルブレイク」ではないので、しゃがみ小爪がヒットしていてもガードブレイクで相手がダウンせず、ちゃんとよろけさせることが可能だ。



なんと、しゃがみ小爪をキャンセルしてガードブレイクが出せる!!キャンセルブレイクよりも使いやすいぞ。

バルログはローリングの溜め時間が長いので、どうしても攻めの初手が跳び込みからになりやすい。これを警戒されると非常に闘いにくくなるので、地上での強力な攻めが必要となる。しかも、相手が待ち型の場合はそうそう跳びこんでいくわけにはいかない。こういう場合にも、しゃがみ小爪キャンセルガードブレイクは有効だ。

そして、バルログのガードブレイクは発生が遅いことを逆手にとって、しゃがみ小爪のときから溜めを開始すれば、ガードブレイク終了時にはすでに溜めは完成している。いくらガードブレイクの発生が遅いといっても、これだけのメリットがあれば実際の使用にも耐えることができるだろう。

ただし、このしゃがみ小爪キャンセルガードブレイクは、あくまでガードブレイクの出かかりの隙をカバーできるだけだ。発生が遅い技であることに変わりはなく、相手にしゃがみ小爪キャンセルガードブレイクがバレてると悲惨なことになるので、乱用は厳禁。ここぞというときの奥の手として温存しておくようにしたい。

イズナの有効な仕掛けかた

下溜め↓上の壁跳びから繰り出すことができる投げ扱いの技、イズナ。ストⅡシリーズのころはそれなりに使い勝手のいい技だったが、EX2では空中制御が効きにくいので、思ったよりも扱いが難しくなってしまった。しかしこのバルログの代名詞ともいえる技を、ただ使いにくいからという理由だけで切り捨ててしまうのはいただけない。この技にはEX2なりの使い方があるので、ここからはその方法について解説しよう。

まず空中制御が効きにくいということは、相手を押さえ込んでなおかつ、さらに逃げられないようにしてから相手側の壁に跳ぶことが重要。この2大条件を満たすには「画面端に追いつめた状態」でさらに「キャンセルから仕掛ける」ようにすればよい。相手を追いつめるには、キャンセルローリングの固めを1～2回行えば、すぐ画面端へと追い込むことができる。画面端に追い込んだら、ローリングのあとにしゃがみの小or中爪をガードさせて、これにキャンセルをかけて壁跳びすればOK。

しかもこの状態を満たせば相手に先に跳ばれることがないので、必ず相手の上を取ることができる。そして壁が目前なので、バルログが壁に跳んだことを気づかせにくい上に背後を取れるという特典まで付くのである。

壁跳びは発動時のKボタンのどれを押したかで滞空時間が異なる（小は短く大は長い）ので、反応して昇龍拳などを出してくる相手には、これでタイミングをズラすようにしよう。すぐに跳び蹴りで落とそうとする相手には、背中側に跳んでスカイハイクローを仕掛けるのが有効だ。



イズナは画面端に追い込んでから、キャンセルをかけて出していく。

「イズナを仕掛けるのは画面端に追いつめてからキャンセルで」これがEX2におけるイズナの新たな鉄則だ。

有効なエクセルコンボ

バルログの実戦で安定したエクセルは「しゃがみ小爪↓しゃがみ中爪↓しゃがみ大爪↓立ち中爪↓立ち大爪キャンセル大ローリング」。密着なら中爪と大爪を交互に出して離れる寸前に大ローリングに繋げば段数は増えるが、実戦では右記のものが安定。最後をローリングにする理由は、エクセル中なら間合いが離れないので、普段と違って全段ヒットするという点にある。

このあとはグランドクリスタルへ、さらにゲージがあればファントムディストラクションまで繋げよう。大ローリングの溜めは、エクセル開始と同時にレバーを後ろに引いておけばOK。エクセルを出すときはレバー後ろ、というクセをつけるといいだろう。

最後にバグ情報。アリカさんからのたれこみで以下のようなバグが発見された。

まずファントムディストラクションから追い打ち投げのコマンドを入れて、バルログが跳んだらすぐにガードブレイクを入力。すると、なんと空中でガードブレイクが発動するというもの。さらにここから空中でグランドクリスタルを出したりすることも可能。

アリカさんからは「変なバグが残ってしまって、申し訳ありません」とのコメントを頂いたが、これによって何か致命的なことが起こるわけではないので、大道芸ということにしておきましょう。



紐なしじゃ生きられない

DARKワイヤー（以下ワイヤー）はドクトリンにとって、まさに命綱となる技だ。使うポイントは普通の飛び道具と同じ感覚で、遠距離での牽制、あるいは近距離で中足払いにキャンセルをかけて狙っていく。ガードされたときは、スーパーキャンセルでスキを小さくする工夫も忘れないように。

ワイヤーのヒット後は、一定時間なにも操作しないでいるとDARKスパークが起動する。この技はダメージも低く、ヒット後も相手との距離が遠いので、DスパークでKOできるか、距離を離して時間稼ぎをする局面でなければ使う必要はない。

むしろ**ワイヤーを狙うのは、DARKホールドから連続技を決めるため**だ。

Dホールドはワイヤーヒット後にレバーを後ろに引きながらパンチ連打で出せるので、まずはワイヤー→Dホールドを焦らず確実に決められるようになろう。

Dホールドで相手を引き寄せたら、バックジャンプ大キック→昇り大パンチや、バックジャンプ大キック→立ち大キック→KILLトランプ→（Sキャンセル）EX・プロミネンス→立ち大キックで追い打ちしよう。1回目の上昇→着地のときにプロミネンスのコマンドが完成するようなタイミングで入力しよう。

ただしワイヤーヒット時の距離が遠いとバックジャンプ攻撃が当たらないので、しゃがみ中パンチ→昇り中キックでガマンだ。

あるいは奇襲的に垂直の空ジャンプから着地で中足→ワイヤーを狙うのもおもしろい。引き寄せたときの相手との距離によって、正面に落ちるか裏に落ちるか判別しにくいこともあるので、ガード方向を迷わせることもできるぞ。


間合いによってホールド→垂直ジャンプもおもしろい。

暗黒の攻めはまだ続く…

ワイヤー→Dホールド→BJ大キック→昇り大パンチには単にダメージが高いことのほかに、ダウンさせた相手との距離が近く、起き上がりを攻めやすいという、さらなるメリットがある。

具体的には、ちょうど相手がダウンしているところにEX・プロシブ（以下爆弾）を重ねる。これでヘタに動こうものなら爆弾をくらってしまうというプレッシャーを与えて、圧倒的に優位な状況を演出することができるわけだ。

この場面での選択肢は、

①相手を跳び越える
②ガードを上下に振る
③ガードブレイク

といったものが有効だ。

①は相手を跳び越えることで、左右のガード方向を迷わせることができる。ただしワイヤーを画面中央で当てた場合は、昇り大パンチ後に間合いが離れてしまってウマく爆弾を重ねられないので、中足or大足払いに空キャンセルをかけて爆弾を出そう。これで微妙に間合いを詰めながら設置できる。

自分が画面端を背負っている場合は、昇り大パンチの着地点で爆弾を出せばピッタリと重なってくれる。

跳び込むときは、かろうじてめくり判定のあるジャンプ大パンチを使おう。要は爆弾さえヒットすればいいので、めくりのほうは当たればラッキー程度の気持ちで。

②は正面からガードを揺さぶるときに狙う。あるいは空キャンセルしそこなって、爆弾を相手の真上に重ねることができなかったようなときのフォローにもなる。

爆弾が足元に置いてあると、どうしてもしゃがみガードしがちなので、レバー➡+中パンチでガードを崩す。ただしヒット後は五分なので、さらに中足→ワイヤーやスーパーコンボでのフォローを忘れないように。

➡+中Pを警戒されるようなら、中足→ワイヤーを狙ってみよう。

このような上下左右の揺さぶりに対して、慎重に「見て」くるような相手には、③のガードブレイク。ドクトリンのGBは出が遅いので対応されやすいが、ガードに集中していると反応が遅れるので有効になってくる。


バックジャンプ大K→昇り大Pで追い打ちして、


足払いから空キャンセルで爆弾を置き、


ひょいっと跳び越えるといい感じ。

後ろにも爆弾

画面中央でワイヤーを当てたときは、素直に爆弾を重ねにいくならバックジャンプ大キック→昇り大パンチでの追い打ちがいい。

しかし、ここで昇り攻撃を出さずに、空ジャンプで着地すると、相手との間合いが近くなるので、相手の背後に爆弾をセットできる。

普通は➡+中Pから連続技は狙えないが、この状況でなら、➡+中Pののけぞりで爆弾の上に押し込み、➡+中P→爆弾→中足→ワイヤーの連続技を狙えるぞ。


ジャンプして追い打ちはせずに着地し、


近い間合いで爆弾を奥のほうに置いて、


➡+中Pで連続ヒットを狙う。

PS　ツーワン　発売中　3900円（税別）

子育てって、楽じゃない
あっナンジャリン

優しい気持ちになれる、ナンジャリン育成ゲーム。子育ての大変さも、快感になる？

謎の生物ナンジャリンを、7日間にわたって世話をしてあげるのがプレイヤーの目的。けれども預かったばかりのナンジャリンは赤ん坊なので、悪戯し放題のうえに、ちょっと目を離すと「お腹が減った」とばかりに泣き出す始末。このほかにも「ミニゲームがしたい」などのナンジャリンの要望に応えていってあげると、ナンジャリンはスクスクと育っていくのだ。

1日目は赤ん坊だが、2日目には子供。そして4日目には大人に成長するナンジャリン。7日間の間には病気になったり、悪戯好きになったりと、トラブルが一杯。7日目に宇宙人が迎えに来たときに、IQの高いナンジャリンに育てることができていたならば、ブリーダーとして認められるかも？

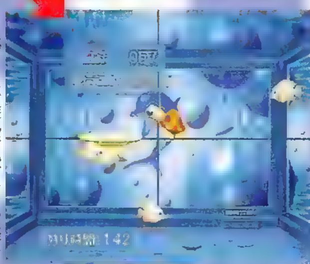




お～、よちよち。ミルクが飲みたいのかい？



お風呂でキレイキレイになりましょうねぇ～。



ミニゲームで遊んであげよう。楽しいかい？

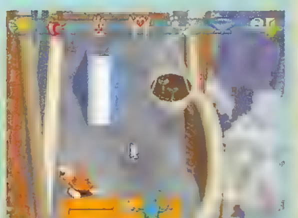
ここで思い出が生まれる 僕とナンジャリンのおうち

主人公とナンジャリンの生活は、この7部屋の中で行われる。用途に合わせて、いろいろな部屋でナンジャリンとの生活を楽しんじゃおう！



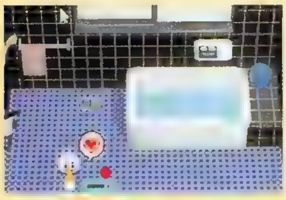
ベランダ

すべり台でナンジャリンが遊んだり、鉢植えの花を育てることができる。朝、昼、夕方にちゃんとお水をあげるようにしていけば、きっと綺麗な花が咲くぞ！



お風呂

タオルで体を洗ってあげたり、シャワーで泡を落としたり。浴槽の温度はプレイヤーが調節してあげないと、熱すぎても冷たすぎてもナンジャリンは満足してくれない。



リビング

テレビと熱帯魚の水槽、ステレオのコントローラーがある。ナンジャリンがテレビを消したことをほめてあげると、IQがアップするチャンスだ。水槽の熱帯魚に餌をやるのも忘れずに！



マラソンルーム

マラソンの走行速度を上げるためのトレーニング。背後に表示された日本地図を見ていれば飽きない…はずだけど、2周目までやる元気はあるかな？



読　書

本をナンジャリンに与えると、読まずに噛みつくこともある。噛みついたらしつけをして、読んだら褒めてあげるようにすれば、確実にIQは上昇していくぞ。



玄　関

郵便受けに手紙が入っていたり、マットの下にナンジャリンが隠れていたりと、玄関先も楽しいこの家。くつベラをクリックすると音が鳴るんだけど…？



キッチン

ガスレンジは火がつけばいいのだが、火がつかずにガス漏れが続くと、ガス警報機が鳴り響く。ガス爆発が起こってナンジャリンが逃げ出す前に、何かしらの対処をしよう。





PS　タイトー　6月25日　4800円（税別）

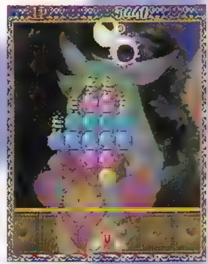
単純操作で皆楽し
プチカラット

©TAITO CORP.1997,1998

ルールは単純明快、ブロック崩し。けれども、数多くのキャラなどが盛り上げてくれるぞ。

ゲーム内容は見た通り、ブロック崩し。特別なルールとしてはボールを下に接触させちゃうとペナルティとして3ライン分だけブロックが下に降りて来ちゃって、一定以上までブロックが到達すると負けというルール。けれども基本的には来たボールをパドルで打ち返せばいいだけなので、初めてこのゲームに触れた人でもすぐに楽しむことができるのが特徴だ。

また自分が選んだキャラクターによって、相手に送り込めるブロックのパターンが変化するほか、途中に出てくるアニメーションや声なども変わる。全キャラを使ってみなくちゃ、もったいないくらいなのだ。

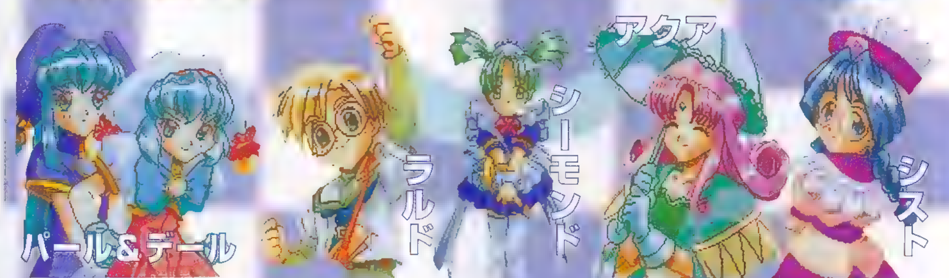


多くのブロックをまとめて落とすと、高得点と至福の喜びが。



落としたブロックの数だけでも背景の絵が変わる。







ルールを変えて二度三度オイシイ

このゲームは「うでだめし」「おはなし」「タイムアタック」「ずんずん」の4つのモードと、「2人たいせん」の合計5つのモードが楽しめる。

「うでだめし」は、一般的に言う段位認定モード。「おはなし」がストーリーモードで、「タイムアタック」は50ラインをどれだけ短い時間で消せるか？というもの。「ずんずん」は延々と出てくるブロックを消し続けていくものというように、プレイヤーにいろいろな遊び方を提案してくれているのだ。



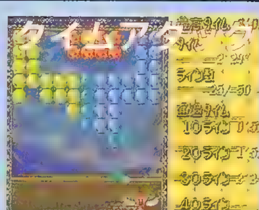
キャラが可愛く喋っているのがたまりませんな。



はてさて、俺の腕前ってどの程度なのかなぁ？



ひたすら、どんどんブロックを消していくだけのモード。



50ラインを消すまでの時間を競争する。



うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス

■皆さんごめんなさい!ついにこのモリガンを発表できる日がやってまいりました!リリスとは対象に、黒で統一されたボディ。でかすぎて不評だった箱もちょっと改良。

6月下旬発売



うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円 送料:F
通販番号:C-189

サイキックフォース2012ポスターセット



サイキックフォース2012ポスターセット[エミリオ・ウエンディ]
価格2100円 送料:F 通販番号:TA-21

サイキックフォース2012ポスターセット[マイト・パティ]
価格2100円 送料:F 通販番号:TA-22

サイキックフォース2012ポスターセット[刹那・カルロ]
価格2100円 送料:F 通販番号:TA-23



うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円
送料:F 通販番号:C-190



サイキックフォース2012
マイトテレカ
商品番号:TA-11

サイキックフォース2012
パティテレカ
商品番号:TA-12

サイキックフォース2012
ウェンディテレカ
商品番号:TA-13

サイキックフォース2012
カルロテレカ
商品番号:TA-14

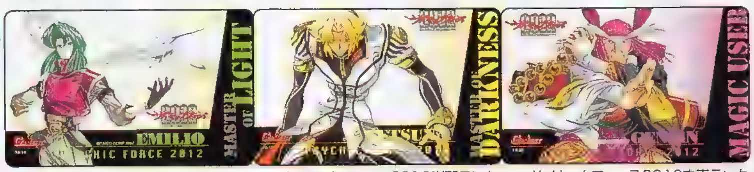
サイキックフォース2012
レジーナテレカ
商品番号:TA-15

サイキックフォース2012
ゲイツテレカ
商品番号:TA-16

サイキックフォース2012
ガデステレカ
商品番号:TA-17

サイキックフォース2012テレカ

■描き下ろしのポスターも登場したけど、テレカもよろしく。
送料:A 価格:1200円



サイキックフォース2012エミリオテレカ
商品番号:TA-18

サイキックフォース2012刹那テレカ
商品番号:TA-19

サイキックフォース2012玄真テレカ
商品番号:TA-20

通信販売の申し込み方法が変更されているので、確認してね

吉崎観音の
ゲーム大辞典
ヤ やばっ！



イラスト:るりあ046
ポスターサイズ　594×841ミリ

月華の剣士ポスターセット



月華の剣士ポスターセットB　ー守矢&雪ー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS−213



月華の剣士ポスターセットA　ー楓&あかりー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS−212

月華の剣士クリアポスター

月華の剣士クリアポスター　価格1260円　送料:E　通販番号:SS−217



るりあ046先生サイン会

名古屋店（6/7日曜日）と、神保町店（6/14日曜日）でるりあ046先生のサイン会をやっちゃうのだ。月華ポスターを買って、サインをもらうのだ。

■257×395ミリ（B4よりちょっと横長）サイズのお手頃なクリアポスター。デスクマットに挟んだり、鞄の中に忍ばせたりと思いのままっす。

6月下旬発売

また、変なものを作ってみましたすんません
ぱずるぱっどと呼んでください

■愛らしいイラスト。男らしいデザイン。そしてイカしたギミック。まさに魂の一品。

マジカルドロップ　フールのねこまうすぱっど
価格1680円　送料:E　通販番号:DT−8

NEW
6月19日発売



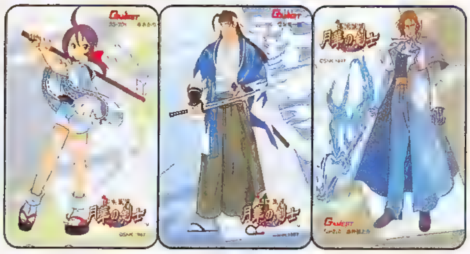
にゃんと！取り外してミニマウスパッドに！





月華の剣士マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:C−211

月華の剣士テレカ
価格:各1200円　送料:A



一条あかりテレカ 商品番号:SS−208
鷲塚慶一郎テレカ 商品番号:SS−209
嘉神慎之介テレカ 商品番号:SS−210



楓テレカ 商品番号:SS−205
御名方守矢テレカ 商品番号:SS−206
雪テレカ 商品番号:SS−207

Tシャツの季節なのだ



真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−170



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−120



豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−71



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C−164



ヴァンパイアセイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−172



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173



ヴァンパイアセイヴァーTシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C−171

■夏を乗り切るにゃ、Tシャツであります。新作も用意しているので、待っていてほしいであります。

To Heart



代引きのみのお取り扱いです

■かわいい出来の人形は全部で6種類。さらに9種類のトレーディングカードが付いているのだ。

To Heartトレーディングマスコットフィギュアパート1
価格9828円（送料込み）
通販番号:RF−01

1ケース販売
（12体入り）



代引きのみのお取り扱いです

■きらきらと奇麗なパールインクで印刷された560×906ミリのポスター。カートン販売なので、かならずスペシャルポスターが入ってるぞ。

1カートン販売
（100本入り）

To Heartトレーディングポスターパート1
価格84000円（送料込み）
通販番号:RF−02

あの！幻のアイテム　8月発売予定予約受付中
ナコルル人形再販決定！

■すでに入手は不可能といわれ、現在のキャラクタードールの先駆けとなったナコルル人形の再販が決定！



ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E
通販番号.SS−220

七瀬葵ナコルルジグソーパズル

■お馴染み七瀬先生のナコルルジグソーに、新作が登場！



初回版にはポスター付

七瀬葵ジグソーパズル神樹
価格2415円　送料:E
通販番号.SS 218

500ピース

ゲーメスト専用バインダー



メルティバインダー97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5



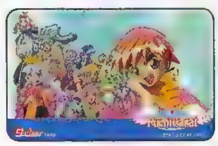
ダークメルティバインダー97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−6

プチカラット

6月19日発売←



プチカラットマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号.TA−10



プチカラットテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.TA−09

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日１０時～１９時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ７日程です。２週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は１６０円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

今月から通信販売の方法が変わっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	２個まで	100円
	３個以上	200円
C	１個なら	200円
	２個以上	400円
D	３個まで	200円
	４個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ガデステレカ（A）　１個……　１００円
プチカラットマウスパッド（E）１個……　５００円
レブスポストカード（B）　１個……　２００円
以上の商品を注文された場合の送料は５００円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金AM10:00～PM6:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。



☆あああっ！メルティ史上最大のピーンチ!!どきどきの次号へ…(新メルティグッズもピーンチ!?)。

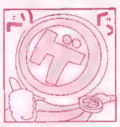
7/15号 ゲームイベント優先券

6/27！サイキッカー多数来店で上六店の時間が停止!?

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版



「どもっメルティ'98ですっ。そうゆうことでございまして大阪上六店5周年・札幌店2周年めでてぃ、だからジャスティス島本和彦センセとサイキッカーつーのよ?トゥエルブサイン?」



「整理して話せよ。大阪上六では記念イベントとしてサイキックフォース2012（下記参照）を。札幌店では7月ごろにPS版ジャスティス発売記念として、島本和彦画伯のサイン会をやるということか、たぶん」

タイトー全面協力！サイキックフォース2012ザ・プレリュード！

「今月絶対のイチオシ、サイキックフォース2012イベントの内容とは?」「流れとしては、新規プレイヤーへのアピールを兼ねた2012プロモーションビデオ上映、タイトー名物広報の白丸さんとのトークショー＆質問タイム。そしてミニゲーム大会、タイトー秘蔵の非売品グッズ大抽選会という感じか」「大抽選会なんて参加者みんなが楽しめそうね」「ディープなサイキックファンのみならず、2012でデビューしてみたいビギナーにも満足してもらえる、そんなマルゲ屋大阪上六店5周年にふさわしい催しにしたいのだよ。サイキックの力で」

サイキックフォース2012イベント
6/27(土)PM2：00～
マルゲ屋大阪上六店にて

☆イベント当日には、描き下ろしポスターやマウスパッドなどの新製品も見逃さずにゲッチュー！

マルゲ屋からのお知らせ

6月30日(火)は、棚卸しのため営業時間が異なります。各店にお問い合わせください。

6月！マルゲ屋全店大決算セール開催！

「最大70％オーフ!!」「と、携帯電話通話量のような値引きが当たり前の、マルゲ屋全店大決算セールは6／19(金)～6／30(火)の間だけ！ビリー革ジャンもなんと60％オフと、今年の冬を先取りの超びっくりなプライス！他にもわたしに似てプリティな、リリスの完成品フィギュアやテレカなんかもオトク。こりゃもーめっちゃんこ行くしかないよね！」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

日付	店舗	イベント
6/20	札幌店	ヴァンパイアハンター大会
6/21(日)	神保町店	ストリートファイターZERO2大会
	G-荻窪店	エスプレイド KMTによる解説&攻略イベント
	仙台店	サムライスピリッツ天草降臨大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターZERO2アルファ大会
	大阪上六店	餓狼伝説2大会
	大阪梅田店	定休日
6/27(土)	G-神保町店	ストリートファイターEX2大会
	札幌店	ヴァンパイアハンター2大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012大会
6/28(日)	神保町店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	G-荻窪店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	札幌店	ストリートファイターⅢ大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪上六店	マジカルドロップⅢ大会
	大阪梅田店	リアルバウト餓狼伝説2大会

ゲ屋日記 5/17 マルゲ屋名古屋名駅店

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム大会inコムテック

☆56機のVRパイロットが4ブロックに分かれて闘ったバーチャロンオラタン大会。発売されてから日が浅く、情報量が少ないながらも各機体はよく研究されていました。見せ技を決めた時は、手を突き上げてのパフォーマンスなど最高潮の盛り上がりぶり。3時間の熱戦の末に生き残ったのは、ドルドレイ乗りのKou Ranさんでした。パイロットのみなさんお疲れ様っ！



☆もっと人がいたんだけど、写真を撮ろうとしたら翼生やして飛んでいったそうな。司会のお姉さんもご苦労様。

優勝 Kou Ran（ドルドレイ）
2位 学生ドルカス（ドルカス）
3位 弓石京也（サイファー）

■大会当日VR機体使用率■

スペシネフ…10機
サイファー・バトラー…8機
テムジン・ドルドレイ…6機
バルバドス・フェイエン…4機
ストライカー・ライデン・グリスボック…3機
エンジェラン…1機（がーん）

営業時間変更のお知らせ！

6/19～8/31の間、名古屋、仙台、札幌、大阪上六、大阪梅田の5店舗の営業時間が、AM10:00～PM19:30と30分延長されます。

新作グッズ紹介

「To Heart」トレーディングポスター
6月下旬発売 1本 ¥800

☆現在、世の中に「To Heart」がなくっちゃ生きていけない人は注目するよろし。6月下旬にオール描き下ろしでジャストフィットなトレーディングポスターが発売されるゾ！しかも5本まとめて予約をすると、マルゲ屋特製オリジナルのあんなもの(?)がもらえちゃうのだ!!友達のとフュージョン(合体)しちゃえばコンプリートも目前！健闘を期待する。

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:30

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:30

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

かなりいい感じです

DISC BOX

今号の新譜情報

ストリートファイターEX2/アリカ・カプコン



6月17日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00322
価格：¥1890（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD

アリカサウンドチームの細江氏、佐宗氏、相原氏によるオリジナルVGMと「ストリートファイターEX」のPS版に収録されているアレンジバージョンも収録！オールカラーのブックレットに、さらには楽譜シートも付いてくる豪華さ。今回このCDの予約特典は、スーパーピクチャーCDによるグラフィカルなCD。これは見逃せないぞ！

ダートダッシュ アーケードサウンドトラック015



6月17日発売

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00017
価格：¥2548（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード(2枚)
応募特典：オリジナルキャップ

ゲームは出てからしばらくになるが、しっかり続けてBGMのCDを出してくれるところがうれしい。とにかくナムコの大型筐体ものは、ノリのいいBGMが多いしね！このダートダッシュのBGMもそのひとつ。オンロードレースにはない緊張感を体感しつつ聴くBGMがこれまたいい！家でじっくり聴けるぞ！

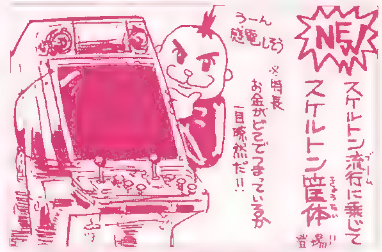
beatmania 2nd MIX complete



6月26日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7872
価格：¥2243（税込み）

体感ゲームの新しいジャンルを作り出した「beatmania」。ゲーセンではすでにバージョン2が出ているのだが、ようやくそのCDが発売される！ゲーム中に使われているサウンドはもちろんのこと、さらにはスペシャルボーナストラックとして2nd MIXにも多くの曲を提供しているDJヒロシ・ワタナベによるリミックスも収録！英語歌詞も載っている豪華ブックレットも付く！



ずるずる

スキーのコーチの仕事をすることで、いっしょに働くスタッフや、宿のスタッフ、そしてお客さんと非常に交友関係が広くなった。面白いのはいろいろな年齢の人と会えること。60歳以上の人もいれば小学生もいたり。でも一番困るのは女子高生。話が合わないだわ！うーむ。これって歳のせいなんだろうなあ。振り回されるって感じ！

TOP10 5/1〜5/15㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格(税抜)
CD BEST10	1	—	212	ZUNTATA RARE SELECTION Vol 3 S WORK S/SHJ	TA	ZTTL-0022	¥2429
	2	—	148	スターグラディエイター2オリジナルゲームサントラ	SP	CPCA-1008	¥2000
	3	—	120	デビルサマナーソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ	KR	KICA-5010	¥2718
	4	—	118	Message/片桐彩子	KR	KICA-7869	¥2913
	4	—	118	ファイティングバイパーズ2〜ザ・サウンド・アルバム〜	ME	MJCA-00022	¥2200
	6	—	80	ダライアスII	PC	PCCB-00010	¥3107
	7	—	75	DRAMA CDときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.5	KR	KICA-7845	¥2718
	7	—	75	祭囃子〜ゲームトリビュート〜	AY	AYCM-610	¥3048
	9	—	50	Never Surrender/ASR	KR	KIDS-378	¥971
	10	—	48	リアルバウト餓狼伝説アレンジサウンドトラックス	PC	PCCB-00316	¥2800
ビデオ BEST10	1	1	256	怒首領蜂2nd 紅の弾幕編	SS	GV-43	¥5800
	2	5	102	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	3	2	99	バーチャファイター3tb Competitive Edge	ME	VPVF-67891	¥5000
	4	—	86	サクラ大戦〜桜華絢爛〜第三幕	BE	BES-1798	¥5800
	5	—	75	遺作　惨劇三　美由紀	KS	KSVA-53270	¥6800
	6	6	72	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥6500
	6	4	72	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	6	7	72	ZUNTATA LIVE 1997 CINETEQUE RAVE	TA	ZTTV-0001	¥4600
	9	—	66	放課後恋愛倶楽部〜恋のエチュード〜第一話	KS	KSVA-53341	¥6800
	9	—	66	遺作　惨劇二　琴未	KS	KSVA-53269	¥6800

AY:エアーズ　BI:ビームエンターテイメント　BM:BMGビクター　CR:コロムビアレコード　DC:デジキューブ　KR:キングレコード　ME:マーベラスエンターテイメント　NA:NECアベニュー　PC:ポニーキャニオン　PI:パイオニアLDC　SP:セルピュータ　SS:新声社　TA:タイトー（ZUNTATA）　TE:東芝EMI　VE:ビクターエンタテインメント　WS:ワンダースピリッツ　KS:KSS販売

CD&ビデオトップ10

CD編

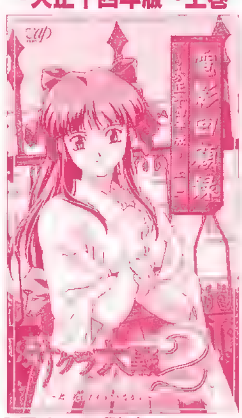
前回はコンシューマものが1、2をキープしていたが、今回はズンタタが1位にランクイン。どちらに偏るでもなく、アーケード、コンシューマそれぞれがベスト10に。ビートマニアが圏外に落ちたのはみんなゲームをマスターしたからなのか？

ビデオ編

シューティングものがそれぞれ1、2。バーチャ3も根強く3位をキープしているが、今回の特徴は、攻略ビデオ以外にOVAが何本かランクインしているところ。格闘攻略ものが若干弱くなってきたか？これからの展開に注目していきたい。

オススメビデオ

サクラ大戦2 電影回顧録〜大正十四年版〜上巻



6月21日発売
マーベラスエンターテイメント
Video：VPVF-67896
価格：¥4800（税別）

今回オススメするビデオは、「サクラ大戦2」の「電影回顧録」〜大正十四年版〜の上巻です！

中身は、「さくら」「かえで」がサクラ2の前半の想い出を振り返る映像アルバム構成になっているのがポイント！

ちなみにその構成はうちのゲーメストスタッフが担当！

ただ単にゲーム中の映像だけでなく、サターンに収録する前のクオリティの高い非圧縮ムービーを収録！

なおこの上巻は6月21日発売で、残る下巻は8月の下旬に発売される！手を休めてじっくり見よう。

スケルトンパズルNo.20

出題:APAPA

ささて今回は5&8文字限定のスケルトン。解答は6文字なんだけど、二重枠は5つ。残りの一文字は好きな文字をどうぞ。

〔解き方〕

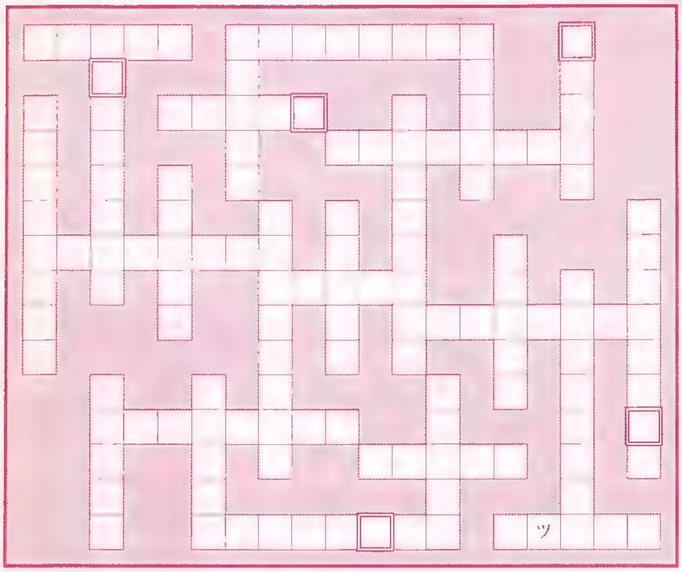
スケルトンパズルは、語群の名詞（ここではゲーム名）を、文字数と重なる文字とを基準に、提示された枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、語群の名詞はすべて使い、上・下、左・右の方向にのみ読みます）

そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内の文字を並べ替え、それに任意の一文字を加え、ゲーム名を作ってください。できたゲーム名を解答とします。ただし、二重枠内の文字は余らせずすべて使い、それに好きな文字を一文字加えてゲーム名を作ってください。

解答ができたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月30日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『スケルトン№20』係あてに送ってください。

正解者の中から、衣 錦 昼行を目指す5名を選んで「豪華な粗品」を贈呈しましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないので、臆さずにハガキをちょうだいな。では、最強のゲーム名を解きあかすのだ!!

〔ゲーム名リスト〕



- アウトラン
- エアガイツ
- エイトマン
- ギャプラス
- ジャイラス
- テッケン2
- ドドンパチ
- トライゴン
- ハットリス
- パラメデス
- バンガード
- バンダイク
- マッドギア
- レイメイズ
- アールタイプレオ
- アストロンベルト
- エアーコンバット
- オオエドファイト
- カイザーナックル
- クールライダーズ
- グランプリスター
- ドラゴンセイバー
- ドラゴンボールZ
- バクバクアニマル
- ミスターゴエモン
- メタルスラッグ2

当選者発表

『スケルトン№19』の正解者難易度アンケートはVH1%、H0%、N5%、E35%、VE54%、無回答5%と、ベリーイージー中心の結果。原稿にある二重枠が掲載時に消え失せたりする、僕に起因するものでないミスを恐れる余り、二重枠を単純なものにしてみたら、案の定、すご～く簡単になりました。まあ、たまにはこんなのもいいでしょ。難易いろいろあってこそ、楽しめる人の範囲が広がるってもんですから。簡単そうだから初めてチャレンジしたって人もいるし。

さて、キャラ当てクイズの正解は、『スーパーリアル麻雀PⅤ』のトップバッター『遠野みづき』嬢でありました～。君は分かったかな?

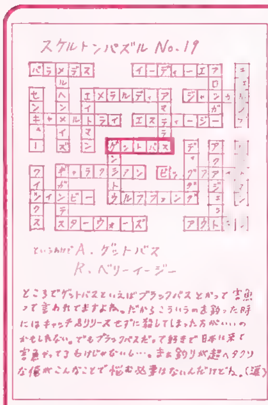
◐当選者◑

PN 桃ずきんさん（岐阜県）
PN マサト君（兵庫県）
PN とくのりべんとうさん（熊本県）
阿達健太君（新潟県）
PN ヤノトホクさん（福島県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

ルシア君、残念賞は載るのが賞品、物を貰おうとするのは無粋だぜ。神宮亭彰五君、プロバイダ知らないワケじゃないけど、ここで宣伝できないじょ。結城風丸さん、間違ったっていいからハガキをバンバンちょ～だいね。如月りょうたさん、お化粧なんて自分のペースでゆっくりすればいいんだよ。花谷秋美さん、常連さんのハガキがないと、どうしたんだろ、と思いますよ。渡辺健一君、本名掲載希望? 渡辺洋君、大変なのは高校生だけじゃないぜ。佐藤直人君、ハガキを何枚もくれるのはいいけど、内容がまったく同じじゃつまんない～。KEN=NVL君、このキャラ誰? ってわけで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いしましょ～!!

今月の残念賞



PN 各駅停車君（奈良県）㊣ てなわけで、正解パターンはこのようになっておりまする。了解!?



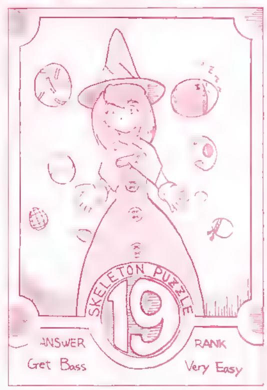
PN 虎杖せなさん（大阪府）㊣ 今回のキャラあてクイズはこの娘にしましょ。う～ん、簡単すぎ?



PN 川上千之丞さん（東京都）㊣ このコーナーには珍しい感じのハガキ～。構図が決まっててヨイ。



PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣かっちょよすぎ～。しっぽも耳も吊り目具合も、琴線が震えます!!



PN しーつーぴー君（東京都）㊣ 今回のM改～.. はっ、右下のタマゴはもしかして………リュウ!?

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

コネでもないと掲載はされないだろうけど、送ってみます。なんて添え書きのある同人誌の投稿があったけど、見損なってもらっては困る。コネで掲載する本を決めたりしていると思われているかと考えると、僕としては非常に悲しい。それとも没になったときの自分へのイイワケなの？

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月30日発売号締め切りは6月20日、8月15日発売号はありませんのでご注意を。

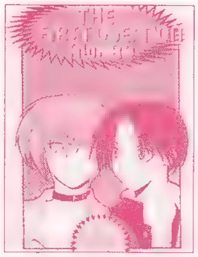
☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『月△日発売号まで掲載可能』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載可能号を左記の書式で。（「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言(37文字以内)。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

THE FIRST QUESTION AWARD



circus MB発行B5判60頁オフ表紙カラー。1100円の無記名小為替にて。

「KOF京×庵のギャグとストーリー物です」

京×庵といってもHはない。ギャグは全体的に切れ味が悪い。しかし京を殺すことばかり考えている庵、だが京は庵を気にしていない……本当？というシリアスは読めるし、絵にはセンスが感じられる。

（〒144-0046 東京都大田区東六郷3-13-6-B-402 山田康子）

SUDDENDEATH OVER ROUND:2

LOGOS発行B5判76頁オフ表紙カラー箔押し。950円分の無記名小為替+270用切手にて。



「ノア・キース中心のサイキックフォース同人誌です」

三者三様のサイキ漫画本。悪く言えばターゲットを絞れていない本だが、それぞれ評価できる作品たちなので、読んで得られるものは必ずある。

（〒264-0032 千葉市若葉区みつわ台3-13-104「LOGOS」）

月に祈り貴方を想ふ



サークルRM企画発行B5判48頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「覚醒楓×楓、他、ほのぼの、ギャグ入ってます」

独自のノリやネタ、味などが希薄なのが弱点だが、絵、話ともに及第点は取っている。

（〒185-0011 東京都国分寺市本多2-1-20 コンコード国分寺604号 小林洋子）

HAPPY BOYS and HAPPY GIRLS

METAL HEART発行A5判32頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「今さらながらのトップスターー本なのデスが……」

キース、ケンタが多めのショートギャグ本。ややセンス先行気味で、説明不足になりがちだが、味のある本だ。

（〒904-2245 沖縄県具志川市字赤道971-51-B-83天願方 TSGTB係）



空カラこんぺいとうEX



FIRE KIDS発行B5判32頁オフ。500円の無記名小為替+20円切手にて。

「ヴァンプのレイレイに対する思い入れを込めました」

レイレイ、リンリンを中心に、フェリ、ザベ、タバサ、デミのショートギャグなど。表紙のレイレイが気に入った人ならば、買って損しない。

（〒266-0005 千葉県千葉市緑区誉田町2-2-743 清水久子）

サルヴァトーレ



角卓騎士団発行A5判前編40頁+後編48頁コピー表紙カラー。700円の無記名小為替+200円切手にて。

「上巻・下巻のみの販売も可。80円切手同封で問い合わせを」

話のテーマがやや散逸気味で、絵柄にもまだまだ線の硬さがあるが、リリス救済物語として、なかなか読める。

（〒191-0054 東京都日野市東平山3-18-53 斉藤友哉）

ガロンっこ倶楽部



Ba-to発行B6判36頁コピー表紙カラー。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「一冊まるごとガロンばっかりな本です♡」

ガロンの悲しい運命を描いたシリアス。心情の吐露という形でなくエピソードで描いているのがいい。ガロンファンなら買うのが正義だ。

（〒223-0055 神奈川県横浜市港北区綱島上町133 田中美知代）

千の唄 億の夢



お花と黒レース発行B5判28頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替にて。

「FF7のセフィロス×エアリス本。18禁です」

こんな形でのセフィロスの救済がありえたのでは……という話。心情をもうちょっと描いてほしかった。18禁。

（〒437-1401 静岡県小笠郡大東町高瀬1257-1 鵜藤方「お花と黒レース」）

緋色草子 下巻



和風コンソメ発行A5判96頁オフ。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「牙×閑のシリアスが読みたい方へ」

鬼とヒトの相剋に苦しみぬく閑丸が、幻十郎との邂逅によって救済を得る。キャラが魅力的に描けていて、読みごたえもありよい。16禁です。

（〒190-0022 東京都立川市錦町2-2-28 コーポ石楠花201号 宮越直子）

PUYO CLUB SUN



横浜企画発行B5判40頁オフ表紙2色。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「アルル×ドラコ、アルル×パノのロリ、ロリショタ漫画二本立てのぷよ本です」

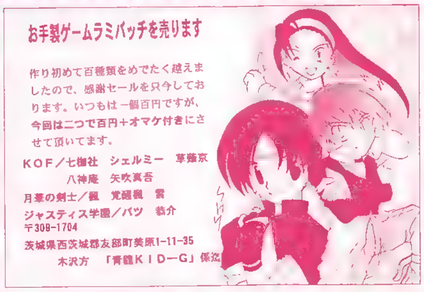
技術的にはまだまだだが、努力が見える。HならHに徹底という方針がよい。18禁。

（〒150-0001 東京都渋谷区神宮前2-33-8-903 中野方「同人誌」係）

伝言板

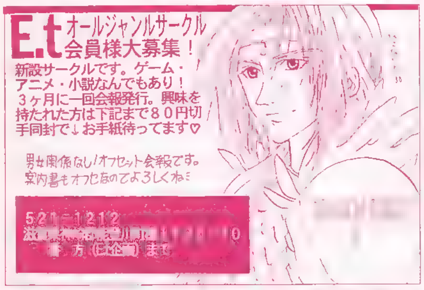
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して一ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。







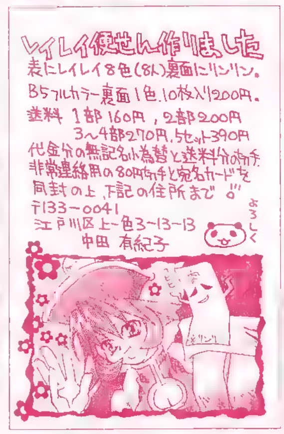


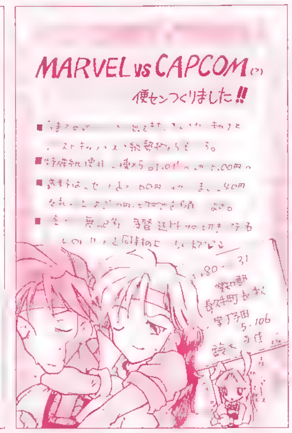












18インチモニター新発売

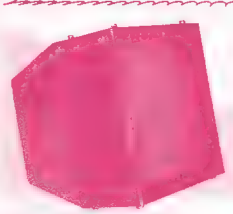
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　　（本体保証 6カ月）

- ◇ スチール製キャビネット入り　◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000（程度良）税・送料別
- ◇ 25インチもあります。中古価格¥58,000（税・送料別）

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付



18インチ・25インチ

25インチもあります
中古価格¥58,000（税・送料別）

中古基板情報はFAXで! 24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



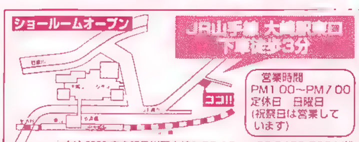
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売…………**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン



営業時間
PM1:00～PM7:00
定休日　日曜日
（祝祭日は営業しています）

〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

みなさ〜ん、楽しんでますか〜？　なんか最近「ｆの法則」が乱れているようで…ぐはっ！
来年は核の炎に包まれるし、マクロス落ちてくるし…。た、助けて！　キバヤシさん！！
それはともかく「西野かおり」をどうやれば「ぽぷり」になるんですか？　誰か教えて。

プレゼント

飛び道具もついてるよ（芸こま）

フィギュアになっても「VS」（バーサス）だ！

さて、マニア垂涎の情報をお伝えしよう。「X・MEN vs. STREET FIGHTER」は、みんな知っての通りカプコンの対戦格闘ゲーム。なんとその登場キャラクターたちがフィギュアとなって登場したのだ。

株式会社やまとから発売されたこの「VIDEOGAME SUPERSTARS「X・MEN vs. STREETFIGHTER」は、X・MEN側・ストリートファイター側のフィギュアがそれぞれ2体セットになった物だ。今回はシリーズ1として、「ウルヴァリンvs豪鬼」「サイクロップスvsベガ」「マグニートーvsリュウ」「セイバートゥースvsケン」の4セットが発売となった。

トイビズ社製のこのアイテム、パッケージからしてすばらしい出来だぞ。しかもフィギュアは各キャラクターを代表するアクションがとれるのだ。例えば、豪鬼は波動拳を撃つアクション、ウルヴァリンはバーサーカーバレッジのアクションがとれるというわけだ。それにストリートファイター側のキャラクターの飛び道具（波動拳など）もちゃんと付属しているので安心しよう。







名前の表記は当然海外仕様。つまりウルヴィーvs悪魔くんです。

この商品は2000円（税別）ですでに発売中だ。今すぐお店へ行って購入してこよう。パッケージごと飾るのが通だぞ。

今回はこの「X・MEN vs STREETFIGHTER」フィギュアをそれぞれ1セットずつ、計4名にプレゼントだ。下の応募要項に従ってインフォメ「ぺけすとフィギュアプレゼント」係まで応募しよう。そうそう、希望コンビも忘れずに！

OTHERS

コンティニュー機能あります！

新プライズマシン好評稼働中！

さて、今回は株式会社スタンスから発売された新プライズマシン『パラダイスライン』について紹介だ。

この『パラダイスライン』は、回転するランプを止めてタテ・ヨコ・ナナメのどれかのラインを揃えると「当たり」となる。大雑把にくくると3行3列のビンゴというわけ。

ただし遊び方はビンゴと少し違っている。中央のランプのまわりを回転するランプをストップボタンで停止させ、2度のチャンスで1つのラインを揃えるというものだ。ちなみに、リーチがかかればコンティニューもできるので他のプライズマシンより賞品GET率は高いかもね。

すでに稼働中なので街のゲーセンで発見したらすぐさまチャレンジしよう！



プレゼント

あのキャラが付いてます

ポケファイ携帯ストラッププレゼント

現在発売中のPS版「ポケットファイター」はみんな買ったよね。今回はその「ポケットファイター」のキャラクターフィギュアが付いた携帯ストラップを紹介だ。

当然気になるのはついてくるフィギュアのラインナップだね。でも安心しよう、なんたって「ポケットファイター」の中から選ばれたのは、春麗・モリガン・春日野さくらの3人なのだ。もともとディフォルメされたキャラクターだから小さいフィギュアになっても違和感ナシ。かなりクオリティは高いぞ。この『ポケットファイターフィギュアストラップ』は各780円で、そろそろお店に並び始めるので、見かけたらレジへ直行しよう。

さて、今回はこの携帯ストラップをそれぞれ3名ずつ、計9名にプレゼントするぞ。欲しい人は下の応募要項に従ってインフォメ「ポケファイストラッププレゼント」係まで応募しよう。



PUSH 一押し

臨海副都心ST街区開発記者会見

ついにネオジオワールドが東京に！

ついにSNKのテーマパーク「ネオジオワールド」が東京に建設されることが決定した。名前は「ネオジオワールド東京（仮称）」。場所は臨海副都心線（TMS）の東京テレポート駅の近く。一部の人なら夏と冬に良く利用する、「国際展示場駅」の次の駅だ。わかりやすいね。ちなみに、東京臨海新交通「ゆりかもめ」なら「青海駅」下車になるぞ。

建設にあたって、SNKのエンターテインメントパーク開設準備室のチーフディレクター・山国さんにコメントをもらったぞ。

『「ネオジオワールド東京（仮称）」は、『驚きと感動の「ワォッ！」を引き出そう！』を基本コンセプトにしています。これまでのSNKのテーマパーク（土浦のネオジオワールド）とは、また違った施設になるでしょう。

現在、世界初登場となる9機種を含めた10種類のアトラクションを開発中で、開設後も随時追加していく予定です。演出型ジェットコースターやインタラクティブ型ジャンプスリルライドなど、アメリカンエンターテイメントの発想を大胆に取り入れた、迫力と興奮のアトラクションが中心となります。ぜひ楽しみにしていて下さいね』とのこと。

アトラクション以外でも、土浦のネオジオワールドでおなじみの「ネオジオハイパーボウリング」や、高さ115メートル（世界一）の観覧車が建設されるなど、遊園地としても大がかりなものとなるようだ。注目なのは、今回「ネオジオワールド東京（仮称）」は、臨海副都心ST街区開発プロジェクトの1つとして立ち上げられたことだ。この中に含まれるその他の施設としては、「車のテーマ施設（トヨタ）」「テーマパーク型ショッピングモール」「ライブホール」などがあり、全体として床面積で12万5000平方メートルの巨大な施設となる。年間の来場者数で1200万人予定だそうだ。

「遊び」をテーマにした臨海副都心のテーマパークでは、すぐ近くにセガの「ジョイポリス」がある。「遊び」のとらえ方がこの2社でどのぐらい違うのか、その点でも注目の施設であろう。



「ネオジオワールド東京」の完成予想図。



とにかく巨大な施設になるようだ。楽しみだね。

応募のきまり： インフォメ「　」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。締め切りは6月30日だ。

一押し PUSH

大人の趣味!? ガレキの世界に触れてみよう

「ガレージキット」。大抵の人は、一度くらいはこの単語を聞いたことがあるだろう。

今回は、このガレージキットメーカーである壽屋の商品ラインナップからいくつか紹介してみよう。

まずはゲームからだ。「KOF'97」でお馴染みの「麻宮アテナ」がアクティブスタイリングフィギュア（以下ASF）として登場だ。ASFは「飾って遊べる」をコンセプトとして開発されている。関節が用意されているため様々なアクションポーズを取らせることができるぞ。

次に特撮からだ。今の中高生にはちょっと厳しいかもしれないが、見ての通りこの「新仮面ライダー2号&新サイクロン号」のできは完璧だ。これより以前に発売された「新1号」との違いも完全に再現されているぞ。パーツ数も少ないので制作時の手間も少ないはずだ。

そして最後はアニメからだ。サンライズ制作「勇者シリーズ」の最終作品として、ファンに高い評価を受けた「勇者王ガオガイガー」から物語後半に登場した「スターガオガイガー」が商品化だ。新装備の各パーツも最高のクオリティで再現されている。ファン感涙のできであるといえるだろう。

ガレージキットの世界は、この程度のスペースでは到底語りきれるものではない。少しでも興味を持ったならば、次へアクセスしてみよう。

http://www.kotobukiya.co.jp/

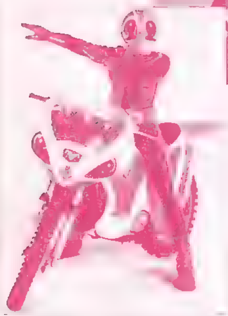
●問い合わせ
045・410・1045
通販部まで



各パーツのできもまさに秀逸。価格は2万9800円（税別）。



ゲームにドラマに大忙しの麻宮さん。当然コレはゲーム版です。6800円（税別）



服（?）のシワもばっちり再現。新サイクロン号とともに颯爽と登場。9800円（税別）

プレゼント

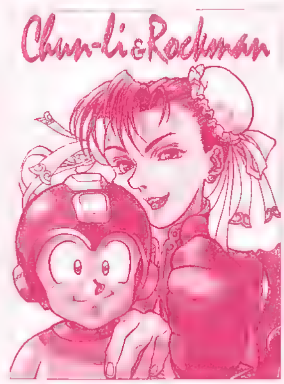
キミの予想は…? カプコンワールド'98 人気投票結果速報

さて、以前お知らせしたカードダスマスターズ「オールカプコンワールド'98」における、「ファンが選ぶカプコンヒーロー&ヒロインベスト9」の集計結果がでたぞ。

スペースの都合もあるので、それぞれベスト3を発表しよう。ヒーロー部門では、1位リュウ、2位ロックマン、3位ケン。ヒロイン部門では、1位チュンリー、2位モリガン、3位さくら、という結果。どうだろう、君の予想と一致したかな?

この結果はすでに発売中の「オールカプコンワールド'98」の中で反映されていないので、ぜひ自分の目で確認しよう。カプコンスタッフお気に入りキャラクターも描き下ろしで収録されているのでファンは要チェックだ。

今回はこの「オールカプコンワールド'98」の非売品プロモカードを100名にプレゼントするぞ。ほしい人はインフォメ「プロモカードプレゼント」係まで応募しよう。



OTHERS

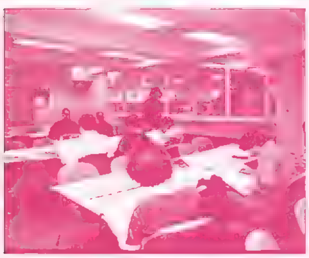
KCEスクール予備校 入学者随時募集中!

さて、以前紹介したコナミコンピュータエンタテインメントスクールの予備校（以下KCEスクール予備校）についての情報だ。

このKCEスクール予備校では一年を通して入学者を募集しているぞ。入学願書を提出した人から随時入学選考を受け、合格者はなんと即日入学が可能となっているぞ。

それとともに、大学生や社会人でも夜間の時間を利用してゲーム開発の勉強ができる夜間コースも開講しているので、気になる人は参加してみるといいだろう。気になる時間は月～金曜日の19時～20時50分に設定されているので社会人でも参加できるはずだ。詳しい話を聞きたい場合には、東京・神戸本校においてスクール説明会が行われているので、ぜひ申し込んでみよう。

●問い合わせ
03・3224・0537
入試事務局まで



小森まなみの素敵に LOVE FOR YOU 番外編

まみもがんばる！胡弓の巻　　文責：トラッチ

今ひそかに世間を騒がせているマミ姉の「胡弓」修業。ラジオすら破壊する、ジャイアンも真っ青のアレを君は聴いたか？ちなみにオレは毎回ナマで聴いてたけど平気だ！むしろ元気だぜ！番組を残念ながら聴けていない人のために、念のため説明しよう。この企画は、「素敵にLOVE FOR YOU」番組内の「まみもがんばる」コーナーで始まったものだ。要は、マミ姉が何かにチャレンジするコーナーさ。その一発目のテーマにマミ姉が選んだのが、この「胡弓」だったわけ。ところが、その際に発せられた演奏（？）音は、電波に乗って日本中に深刻な打撃を与え、スタッフ一同キモを冷やす始末。そんな寒い状況の中、放送作家のタニシさんが一石を投じた！「マミちゃん、あと一ヵ月で一曲弾けたら何でも言うこときいてあげるよ」。これを聞いたマミ姉、小さな体を炎に変え、胡弓の攻略に乗り出したのです。あと一ヵ月後（5月時点）に運命の審査が待っている…、嗚呼マミ姉は果たして夢を叶えることができるのでありましょうか…！

まあそんなこんなで、4月から番組で始まったこの企画、この号が出るころには、審査結果も出てるはず。今回は、これまでのマミ姉の奮闘っぷりをちょっぴりお見せしましょう。





マミ姉、胡弓に初挑戦。
「まみも頑張る！」その意気込みは素晴らしいが…。



「月からの怪電波かと思った」「ラジオの故障かと思った」「ていうかラジオが壊れた」などの大反響が。
かくなる上は、強力な助っ人を呼ぶしかない。
ヤン先生、お願いします！！



さすがに国際的に有名なヤン先生。果てしなく優しく、そして大らかに教えてくださいました。
7/7にはヤン先生のコンサートも行われるよ。美しい本当の胡弓の音色が聴きたい人はぜひ！（問：03-3618-5404　ヤン企画）



ちなみに片寄プロデューサーには「女装の刑」が待っています



小森まなみの
素敵に
Love for You
ゲーメストプリゼンツ

■文化放送：毎週日曜日　24：00〜　■福井放送：毎週火曜日　23：00〜　■山陽放送：毎週火曜日　23：30〜　■山形放送：毎週木曜日　23：00〜

◆岡本先生の連載が読めるのは、ゲーメストだけ！

岡本さんに励ましのお便りをだそう！
宛先はゲーメスト編集部「まるふくコーナー係」まで。

CAPCOM おかもとよしき 岡本吉起の㊗まるふくコーナー

好評連載18回

今号のお題「ばあちゃん、生きる」



➡写真の説明／厳しい自転車レースの合間に、自慢の娘となごむ岡本。こう言っちゃなんだが、カワイイだろ。ブランド好きでカネのかかるマセガキだけどね（泣）。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の出身。長命の家系だが、同時にハゲの家系でもあるので、どうにも前髪の量が気になって仕方ない男。

わたしが6歳で小学校に入学したとき、母方のばあちゃんが言いました。「ヨシキの入学式見たから、もういつ死んでもええわ」と。それから月日はサラサラ流れて、わたしはもう37歳のオッサン。わたしの2人の子供もモリモリ育って、上の子なんか来年中学に上がるんですが……。

まぁだ生きてるんだよ、ばあちゃんは。もう83か4じゃないかな。てなわけで今回は、ウチのばあちゃんの話をしてみようかと思います。

とにかくこのヒトはね、もう死ぬすぐ死ぬ、老い先短いんだからどうなってもいい、なんて言い続けながら、実にコマゴマと体に気を配ってるんですよ。

まず、集団検診でレントゲンなんか撮るときにゃ、割り込むようにして真っ先に並びます。その上、定期的にガン検査なんかも受けてるんですけど、年寄りってのは代謝が活発じゃないですから、もしホントにガンができても、進行が遅いんですよ。何もしないで放っといたところで、発生から死ぬまで10年はかかるそうでしてね。ガン検査を受けるってコトは、その10年じゃ足りないって意味だから……ばあちゃん、95は越える気だ！

そうやって気をつけてても、トシがトシだから、ガタが来てるトコロもあります。例えば心臓なんぞも弱ってまして、強心剤としてニトログリセリンを持ち歩いて、苦しい時にゃ飲んでるんですが、ある時「ちゃんと効くけど、味が変だ」と言いだしたんです。どうしたんだろ、トシのせいで味覚が変わったのか、と思って、そのニトロのビンをよく見てみたら……水虫の薬でした。コレが効いたってのは、暗示で病気が治る偽薬（プラシーボ）効果ってヤツですね。じゃあ、「心臓を一発で治す特効薬だ」とか言ってビタミン剤でも飲ませりゃ、もうピンピンになるんじゃねえのか。

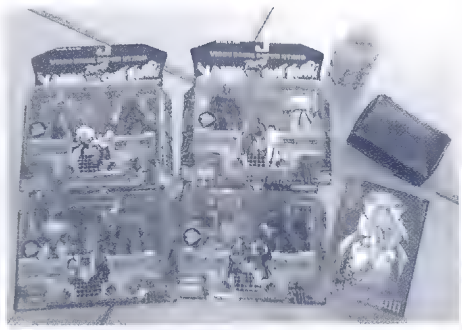
てなわけで、心臓が悪いかどうかは怪しくなってきましたが、実際にちゃんと悪い部分もあります。それは両ヒザ。これぱっかりはね、どうしても軟骨がすり減ったりして、しょうがないみたいですね。で、昔ならこういう時は足腰立たなくなって、ボケて寝込んで死んじまうんだろうけど、今はそうじゃありません。ばあちゃんは今年の春、20年以上はもつとかいう人工関節を、両ヒザにバシっと埋め込みました。こりゃもう、100は軽く越える気でいるね。ちなみに、この話を聞いたウチの息子は、「すっご〜、ひいばあちゃんサイボーグや！」と興奮してました。たしかに、これでバッタ怪人並みにスプリング入りの関節でも移植してやりゃあ、ライダーキックでもやりかねませんなあ。

まあ、なにぶん年寄りですから、目や耳が弱かったり、洗濯に失敗して服をグチャグチャにしちゃったり、「ヨシキの好物はポテトサラダ」と覚え込んで、わたしが19の時から今まで、帰省のたんびにドンブリ1杯食わせようとしたり、わたしのヨメには赤飯、弟にはおはぎで同じコトをしたりと、色々あるっちゃあるんですが、別にボケてるってほどじゃありません。つまり、よーするに元気ってワケです。

そう、「とっくに日本人の平均寿命は過ぎてるから、もうすぐお迎えだな」と勝手に思ってたんですが、よくよく考えたら、ばあちゃんの両親や祖父母も、みんな97、8まで生きてるらしいんだよなあ。80半ばじゃ元気なハズだよ。本人が「もう死ぬすぐ死ぬ」って口癖みたいに言うのは、覚悟を決めてキレイに死にたい、っていう自己暗示であると同時に、わたしらの気を引くためでもあるんでしょうね。まあ、1年に数日だけしか会えないけど、その間はちゃんとつき合うから、気持ちよく往生してもらいたいもんですわ。いずれわたしらも進む道だしね。

さて今回は、話題のサイボーグばあちゃんの下着に、本人のサインを入れてプレゼント…しても、誰も応募しちゃくれないだろうから、米国はトイビズ社製『X-MEN vs.ストリートファイター』のフィギュア4パック8体組に、絵師BENGUSのサインを入れたモノと、伊藤真美先生の漫画『カプコン・セレクション：マレフィカールム』と、ユナイテッド航空のアメニティパック、それから自転車用ドリンクボトルの3品に、全部岡本がサインして、まとめて1名様に差し上げます。おハガキちょうだい！

と、こんな原稿を書いていた98年5月24日、ばあちゃんこと岡本光子が、ついに持病の心臓で物故しました。享年84歳。大往生だったそうです。



★プレゼントの宛先
記事の感想や、岡本さんへのメッセージ等を明記の上、新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー7／15号プレゼント欲しいよ〜**」係　まで
応募の締め切りは、6月30日消印有効です。

TOPICAL 対人戦攻略

RB2 THE NEWCOMERS

REAL BOUT 餓狼伝説2

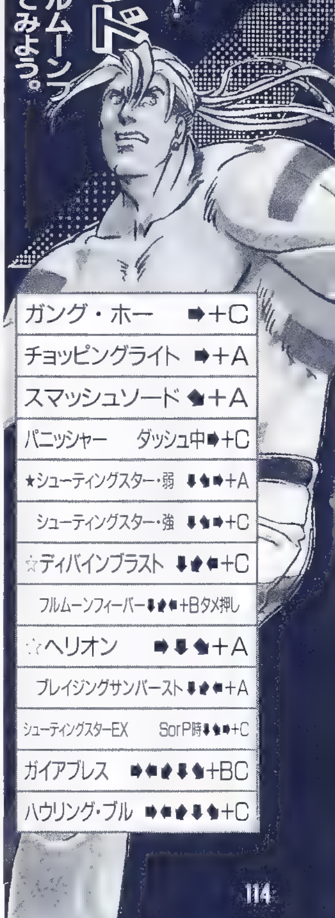
TM

対戦で煮詰まってない？
今回は、
対人戦攻略のお蔵出しだ。

対人戦攻略
パワーだけがボクシングじゃないぜ！
リック・ストラウド

担当：はまー

破壊力の影に隠れがちなフルムーンフィーバーにスポットを当ててみよう。



ガング・ホー	→+C
チョッピングライト	→+A
スマッシュソード	↘+A
パニッシャー	ダッシュ中→+C
★シューティングスター・弱	↓↘→+A
シューティングスター・強	↓↘→+C
☆ディバインブラスト	↓↙←+C
フルムーンフィーバー	↓↙←+Bタメ押し
☆ヘリオン	→↓↘+A
ブレイジングサンバースト	↓↙←+A
シューティングスターEX	SorP時↓↘→+C
ガイアブレス	→←↙↓↘+BC
ハウリング・ブル	→←↙↓↘+C

動作を最小限に抑えつつ……

フルムーンフィーバー（以下FF）は、上半身無敵になるだけの特殊な必殺技。そのため「だったら攻撃の出る避け攻撃のほうがいいんじゃない？」と思われがちだが、実は避け以上に活用できる場面も多い。

①ジャンプ攻撃をスカす

一部のジャンプ攻撃以外に対しては、避けと同じく一方的に攻撃をスカすことができる。何かしらのボタンを押すことによりごく短時間で攻撃に移行できるので、着地の隙に連続技（近BBC→フェイント→遠BC→シューティングスター・弱など）を叩き込んでやろう。

また下半身まで攻撃が届く技に対しても、FF→ヘリオンと入力したほうが迎撃率は高くなる。バレバレの跳び込みが返せなくて困っている人は試してみてほしい。

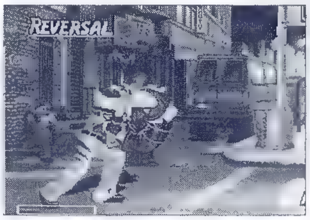
②飛び道具をスカす

跳び込めれば大ダメージを与えられると分かっていても、避けに弱いリックとしてはやはり気軽に跳ね回るのは控えたい。かといってラインに逃げたりガードしても、あまり有利な状況にはならないだろう。そんな時は、FF→Dボタンで小刻みに飛び道具をスカしつつ、じっくりと前進していく。少しでも近い間合いでスカせれば、FF→シューティングスター・弱で反撃も可能だ。

なお、これは飛び道具に限らず、ビリーの三節棍中段打ちやテリーの立ちCなどに対しても同じことが言える。

③突進技をスカす

ガードされても反撃を受けない（受けにくい）突進技は、やはり相手も多用してくるもの。しかし下半身まで攻撃判定がないものであれば、ことごとくFFでスカすことができる。避けと違い、ボタンを押しっぱなしにすることで上半身無敵の時間を任意に延ばせるので、負けたり相打ちになることもない。さらにFFはコマンド入力直後から避け能力が発動するので、起き上がりに重ねられても回避&反撃できる。



よけてしまえば体力5割弱を奪い取れる。

ただし斬影拳や神足拳など、足元にも判定のある技には弱いので注意。

④無敵迎撃技をスカす

避けのように上半身無敵がすぐに切れないので、一部対空系の技すらも完全にスカすことができる。別にガード後反撃をしてもいいが、間合いが離れないぶん痛い連続技が期待できるはず。

また、舞の跳ね蹴り（起き上がり専用の技）もスカすことが可能で、こちらはガードしてしまうと反撃できない（キャンセルフェイントから逆に攻められてしまう）のでかなり実戦的。



空キャンセルで小夜千鳥を出されても、まとめてスカしてくれる。

③④の応用として、コンビネーションをガードさせている時にキャンセルで出し、ブレイクショットを誘いつつスカすという奥の手がある。対戦が煮詰まってきた今だからこそ決まりやすいかも!?



失敗してもさほどリスクはないわりに、成功時の見返りは計り知れない。

突進技	迎撃技
シューティングスター・弱	制空烈火棍
クラックシュート	M.スナッチャー
花嵐	ガッツダンク
裁きの匕首	ブレイクストーム
ヘッドスピンアタック	飛燕斬
フライングスピンアタック	裂千脚
ブラッディスピン	ブラッディカッター
レッグトマホーク	

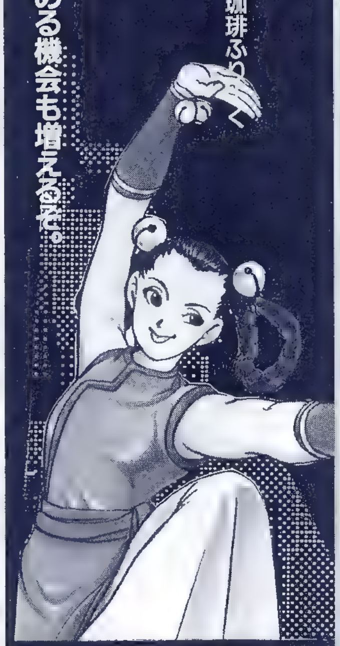
スカせる必殺技の代表例

対人戦攻略

強気に押さえ込め！ 李香緋

担当：珈琲ふりっく

地上戦に自信がつけば、跳び込める機会も増えるぞ。



地上戦集中講座

間合いが重要なRB2では、相手を画面端に追いつめるメリットは大きい。香緋は、閃里肘皇→貫空があるため気付くと相手は画面端にいるという恵まれたキャラだ。ただしこれは閃里肘皇をくらってくれる相手の場合。

問題はなかなか閃里肘皇を決める機会のない相手だ。ほとんどの場合、その相手には跳び込みを封じられていることだろう。こうなると香緋はもろい。いや、もろい、と思われている。

今回はそういう相手を画面端に押し込む方法を見てみよう。

前歩き天崩山

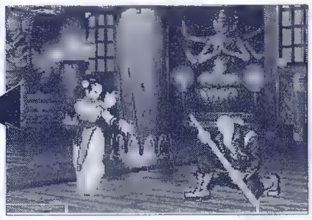
相手を画面端に追いつめるコツは「前に歩くこと」だ。相手を画面端に追いつめるというのは昔からいわれているように陣取りゲームなわけで、少しでも前進してその場所をキープできればその分だけ有利になったといえる。

レバーを前に入れるというのは勇気がいるが、香緋は真正面に対してめっぽう強いという特性を持っている。この強さを信じよう。もちろん、前に歩くといってもただ漠然と前に歩いていては牽制技の餌食になる。前進中、第一に心がけたいのが「すぐに天崩山を出せるようにしておくこと」だ。天崩山のコマンドは→↓↘B。前に歩くことで、→はもうすでに入力されている。あとは↓↘Bだけだ。

この状態で相手がジャンプしてくれれば楽勝で落とすことができる。地上で遅めの技を出されても見て反応できるはず。注意が必要なのが、見て反応できない技だ。すなわち相手の牽制技が届く間合いになったら、前歩き天崩山は意味をなさなくなる。

しかしこの点は問題にはならない。香緋の牽制技のリーチはほとんどの相手の牽制技と互角以上だからだ。天崩山を準備しながらの前進は香緋の牽制技が届く間合いまでの接近手段であり、その先は牽制技による勝負となる。





避け攻撃が届く間合いに入ったら避け攻撃を出す。

天崩山をいつでも出せるよう心の準備をして前進。

まずは避け攻撃

香緋は避け攻撃のリーチが長く、強力な牽制技として使うことができる。避け攻撃ある限り香緋が地上戦で不利になることはあり得ないといって良いほどで、相手の地上牽制技に避け攻撃を合わせれば打ち勝つか悪くて相打ちにすることができる。

地上戦では圧倒的な強さを誇る避け攻撃だが、避け攻撃を出した瞬間に跳び込まれていると連続技をくらってしまうという弱点を持っている。

そのため香緋の避け攻撃に対し、相手は「跳び込むかガードするか」で応じてきやすい。



避け攻撃からは様々な形が考えられる。（前々号参照）

香緋側としては、相手を画面端に追いつめる過程で跳び込みからの連続技をくらっていては割に合わないので「警戒すべきは相手の跳び込み」ということになる。

地上戦で優位に立ったら立ちBも混ぜる

相手側が地上戦を嫌って跳び込んでき始めたら、避け攻撃の代わりに立ちBを使っていくと良い。

立ちBは天崩山で空キャンセルがかかる。技を出した瞬間に跳び込まれても技の硬直を気にせず、天崩山を出すことができるのだ。立ちBは上半身無敵ではないしダメージも少ないので、地上での牽制合戦だけを考えると避け攻撃を使うほうが良い。しかし相手が牽制合戦に付き合わなくなったら、跳び込まれる恐れのある避け攻撃よりは立ちBのほうが良くなる。

こちらが跳び込みを警戒していることがバレたら相手はまた地上戦を挑んでくるはずだ。そうなるとまた避け攻撃の出番がやってくる。ここから先は読み合いだが、香緋側が主導権を握った読み合いなので、有利に闘いを進めることができる。

ちなみに避け攻撃と立ちBはリーチ差による使い分けも面白い。わずかだが立ちBのほうがリーチが長く、前進中少し早いタイミングで出せる。発生スピードの早さも手伝って、相手に届くタイミングには大きな差がでてくる。相手は跳び込んだり技を出したりするタイミングを絞りづらくなるぞ。

足払いとブレイクショットに対して

跳び込まれること以外の避け攻撃の弱点として、足払いとブレイクショットを挙げることができる。

ギースやマリー、アンディなどの強力な足払いに対しては、結局のところタイミング良く跳び込むのが一番だ。地上牽制技は避け攻撃を使わず立ちBのみで対抗しよう。

ブレイクショットに関しては、ある程度は必要経費と思ってあきらめよう。香緋もブレイクショットは強力なわけだし。

避け攻撃などにブレイクショットされた場合、キャンセル天崩山で迎え撃つという荒技もある。意外に効果的なので覚えておくと良いだろう。



ブレイクショットされたら天崩山を合わせる。

跳び込むための地上戦

香緋は基本性能が高く自在に闘えるが、単純に効率の良さを考えると跳び込みからの連続技が一番、となる。

跳び込みの成功率は、地上からどれだけプレッシャーをかけたかに比例する。しかし地上戦を丁寧に戦える香緋は少ない。実際、効率の悪さのためか地上戦をすると居心地の悪さを感じ、跳びたくなる。相手も「香緋は結局跳び込んでくる」と思っている。

特に負けが込んでいるときの香緋は、相手が跳ぶか自分が跳ぶかという攻防を勝手に設定しまっていることが多い。相手が跳ばないから自分が跳んでそして落とされる、ということを繰り返してしまうのだ。たまに地上で技を出しても地上戦をする振りであることがバレバレで、次の跳び込みは簡単に落とされてしまう。

しっかり地上戦をこなす必要があるのだ。「この香緋は跳んでこないかもしれない」と相手に一瞬でも思わせたい。

今回の記事の内容は地上戦の基礎である。フェイントキャンセルなどを使えばさらに発展できる。

最終的には跳び込みと地上戦のバランスが大切となるだろう。バランスに始まりバランスに終わるといった所か。

力千後宴	→+C
裡門頂肘	→+A
後捜腿	←+B
★那夢波・弱	↓↘→+A
★那夢波・強	↓↘→+C
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空（追加）	↓↘→+B
閃里肘皇・心砕把(追加)	↓↙←+B
☆天崩山	→↓↘+B
詠酒（対ジャンプ攻撃）	A押す～↑
詠酒（対立ち攻撃）	A押す～→
詠酒（対屈み攻撃）	A押す～↓
★大鉄神	→←↙↓↘+BC
超白龍（超コンビネーション）近C後→↘→+AB×2	
真心牙	相手の近くで一回転+C

対人戦攻略

回転しすぎて大火事です
ボブ・ウィルソン

担当：P鈴木

CPU戦で楽しく連続技を決めよう。対人戦では要 ンジですな。



何を決めるかって？ そりゃあもう…

ボブは連続技がとても楽しいキャラだ。特に潜在能力を絡めた連続技はダメージも大きく、一発逆転の試合も多い。潜在能力が使えるようになってからがボブの強いところだ。

よって、体力が赤くなる時間と、ゲージがMAXになるタイミングは、なるべく同時であったほうがいい。少なくとも、体力が赤くなってからゲージがMAXになるように調整しながら闘いたいものだ。ブレイクショットを上手に使ってゲージをMAXにしないようにするといい。

キーワードはモンキーダンス

潜在能力を決める一番の方法としては、→↓↘Bのモンキーダンスをヒットさせた後、相手がダウンする前に追撃として使うのが良いだろう。



ゲージがない時は、↓タメ↑Bで追撃してもいいし、起き攻め重視で様子を見てもいい。

つまり、→↓↘Bをヒットさせる方法を考えれば良いわけだ。

①屈みB→立ちB→↘C→キャンセル→↓↘B
②投げ→↘↘C→タイミング良く→↓↘B
③ブレイクショット
④相手が奥ラインにいるときにC→キャンセル→↓↘B

この4つに関して、解説していこう。

①は、相手が技をくらいやすい場合に狙っていく。ガードがちの相手には、↓B+C、ダッシュB、ジャンプCなどを混ぜつつ、②の作戦と併せて攻めていくといいだろう。

ちなみに、↘Cの部分がヒットしなかった場合は、そのまま投げにいったり、屈みBを出して攻め続けるといい。

②は、相手キャラによって→↓↘Bが決まらなかったりするので、やや不安定。画面端からなら、→↓↘Bを省いて直接潜在能力を決められるので、こちらを狙うのも手だ。

投げを狙うポイントとしては、①の連続技を↓B+Cでキャンセルして、すかさずダッシュ投げをしたり、ダウン回避しようとする相手に対して間合いを詰めてから投げたり、奥ラインにいる相手からの攻撃をジャンプでかわしてから技を出さずに着地して投げたり、といった方法が効果が高い。

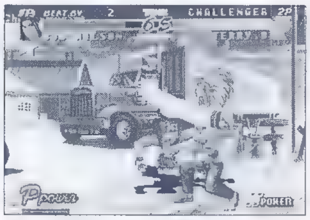
③はある程度の読みが必要。というのも、無敵時間がないからだ。ジャンプ攻撃に対してや、連携の終わり際を狙っていくと良いだろう。

なお、ブレイクショット+潜在能力分のゲージ量が確保できていないと意味がないので注意。

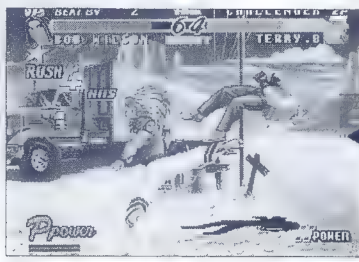
④は相手が奥ラインにいるときの対処法の1つ。実際には、これだけでなく・垂直ジャンプC（下段対策）
・垂直ジャンプ→着地後投げ（ジャンプCをガードされそうな時の作戦）の選択も加えていこう。



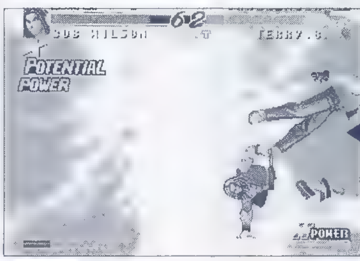
この辺はムックにも説明があるので参考にしてもらいたい。



対ライン攻撃を出さずに、ジャンプCで直接攻撃。さらに…、



CAから→↓↘Bで相手を浮かせて…、



潜在能力でごちそうさま。

小ネタでGO！

・相手を転ばせた後は毎回↑Cを狙うのではなく、ダウン回避を見越した行動として、ダッシュ、ダッシュ小ジャンプ、←→→B+Cを出す、を混ぜていこう。相手が奥ラインに移動した場合は④の作戦で問題ない。

・投げからの↘↘C入力に失敗した場合は、すかさず↑Cを入力しておくと良い。

・垂直小ジャンプCの判定は強いので、相手を画面端へ追い込んだら、ゲージをかせぐ意味でも連発してみよう。投げも混ぜてみよう。

・画面端ならば、→↓↘Bの代わりに↓↙←Bも決まるぞ。コツとしては、相手をお手玉するように、2回浮 かせるようなタイミングで↓↙←Bを出すことだ。



あ、なんだ？停電か？（1分経過）



このラッシュヒット表示、ダメージ「ブッ壊れてるゥ！」



ここは一つ、↓↙←Bを出してみましょう。ポンポンとね。



画面端で相手を浮かせます。

ファルコン	→C
イーグルキャッチ	空中で↙か↓か↘+C
ホーネットアタック	ファルコン〜↘↘+C
フライングフィッシュ	起き上がりC
イーグルステップ	空中↓+B
リンクスファング	転がし時↑+C
エレファントタスク	↘+A
H・ヘッジホック	ダッシュ中→+C
★ローリングタートル	↓↙←+B
☆サイドワインダー	↓↙←+C
☆バイソンホーン	↓タメ↑+C
★ワイルドウルフ	←タメ→+B
★モンキーダンス	→↓↘+B
フロッグハンティング	〜←→→+BC
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘+BC
ダンシングバイソン	→←↙↓↘+C

SNKご乱心!? 臨海に超特大テーマパーク

インフォメ P110

日刊サウスタウン

6月15日(月) AB判 第999号
株式会社新声社 ゲーメスト編集部 千代田区神田神保町1-26

必勝神話崩れる!? カデンツァの嵐、不発！



旧制空烈火棍のグラフィックがガードされている決定的瞬間。

ホンフゥの当て身技である「必勝！逆襲拳」は、3回当て身に成功するとカデンツァの嵐（のような乱舞）で反撃するという特殊な必殺技だが、5月某日未明、この乱舞攻撃はすべてガード可能であるということが、RB2攻略班の調べにより明らかになった。必勝！逆襲拳は相手の中・上段攻撃を受けることで発動するが、ギースの上・下段当て身のような投げ判定は持っていないため、最初の突進に対してライン移動で回避できるということは知られていた。しかし、一度乱舞が発動してしまうとホンフゥの全身が終了まで無敵になってしまうため、無敵技やブレイクショットでの反撃は無意味。もしガードしていても途中からくらってしまうため、回避は困難とされていた。

ところが、立ちガードとしゃがみガードではくらう段数が違うことに着目した攻略班が解析した結果、乱舞を構成する13発はすべてガード可能であることが判明。その後の調べにより、属性は「上・上・上・下・上・中・上・中・上・上・上・上・上」であることがわかった。つまり、4段目まではしゃがみガードし、6段目がくるまでに素早く立ちガードに移行すれば、実は非常に簡単な操作で回避できるという結論になる。

なお、もし全段ガードに成功したとしてもホンフゥは動作終了まで全身無敵なので、理論上反撃は不可能。しかしダックキングだけ例外で、全段ガード後に素早くブレイクストームを空振りし、うまく落下に合わせてブレイクスパイラルBRを入力すれば、見事空中で吸うことができる。

ひろっ君に聞く！ RB2ムックのここを見れ!!

はま―（以下は）：なんか前号でも紹介したんですけど、もういちどムックの宣伝をすることになりました。では借金さん、このムックの見どころをどうぞ。

借金（以下ひ）：小さいことですかね。

イタキョー（以下い）：このサイズで出すんだったら、もっと対戦ページが多くてもよかったかな。ところでオレ、誤植見っけたんだけどさあ。

ひ：目次の横の手がでっかいリックと香緋、どっかで見たことある絵柄なんだよね～。

は：隠れキャラ（アルフレッド）についてはどうですか？

ひ：こいつってパイロットなの？若いのもいいけど、やっぱ渋川剛○みたいなの出てきてほしいよね。（イタキョーのほうを向いて）ねえ、何時ごろ帰る？

い：10時頃かな。

ひ：OK。

京城（以下京）：オレの構成した声優インタビューはどうすか？あと6ページぐらいほしかったんですけど。

は：では、最後に一言。

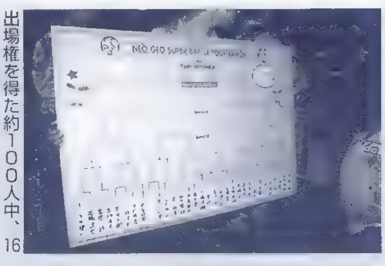
京：金月真美さんは美人でしたよ～。

ひ：（いつの間にかいなくなってる）

は：………本日はどうもありがとうございました。


コンパクトサイズで携帯に便利！980円でキミもゲーセンのヒーローだ！

RB餓狼2関東大会リポート 池袋勢、関東を締める！


出場権を得た約100人中、16人が決勝トーナメントに進出。

去る5月24日、土浦ネオジオワールドにて、「リアルバウト餓狼伝説2関東大会」の決勝トーナメントが開かれた。関東全域から選ばれた精鋭から、トーナメントでその優勝者を決めるのである。また、関東以外でも、北海道～熊本の6地区で決勝大会が行われている。

そして、トーナメントは進み、大会決勝戦は「ギースVS山崎」という組み合わせになった。試合は3本目になだれこむ白熱の展開。序盤は山崎優勢の展開だったが、ギースの連続技が続けてヒット、最後はミリ単位を残した体力の競り合いとなり、結果、ギースに軍配が上がった。決勝を闘った2人は、試合後お互い熱い抱擁を交わして、司会のSNK宣伝課の高津さん・中村さんを困らせていたぞ。

優勝した橋本徹君は、「3位の香緋が強かったですね。トーナメントではダック、ボブがキツかったです。みんな強かったので、優勝はマグレでした」と、控え目なコメントをしてくれた。

何と、今回の大会上位入賞者はすべて池袋の「サハリン」というゲームセンターの常連とのこと。今後もSNKのゲームで精進してくれることだろう。そのうちゲーメスト杯もSNK格闘でやってみたいね。


優勝の瞬間！橋本君、おめでとう！。

SNK、新展開！ 携帯ゲーム機「ネオジオポケット」今秋発売

SNKが今秋10月中旬に高性能携帯ゲーム機を発売することが決定した。その名も「ネオジオポケット」。

なんと、このネオジオポケットは、この冬に発売されるセガの新ハード「Dreamcast」との接続が可能とのこと。

まず、このゲーム機で「K・O・F」の発売が予定にあがっている。来年の春までには育成、スポーツ、RPGなど15タイトルが考えられているらしいので、今後のラインナップの発表も待ち遠しいね。

チューンするのはいいけど
「それって何の役目をしているの?」
をまず解決だ!!

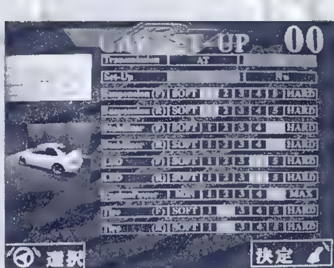
RACING JAM

何をどうすればどんな効果が得られるのかを知らなければとんでもなくバランスの悪いクルマができちゃう！そこをまずクリアすることから！

担当：ずるずる　爆

チューニング用語を理解して自分の理想のマシンを作ろう!!

いざクルマをイジろうと思っても各々のチューン部分の効果がわかっていなければ、逆に遅いクルマを作りかねない！そんなことないように、まずはそのチューンがどんなものなのか、そしてどんな効果が得られるのかを1つずつチェックしてみたい。



また、チューンすることでクルマの性格も変わるので、乗り手はそれを理解する必要もでてくるぞ！

逆に、自分の乗り方に合わせてセッティングをするのもいい（他人が乗ったら全然ダメっていうことも！）。

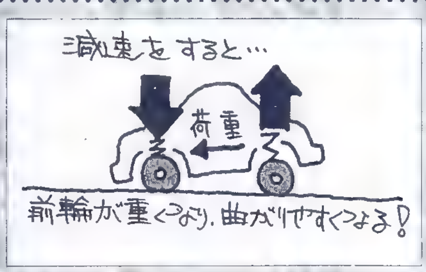
ではチェックしていこう！

硬けりゃあいいのか? サスペンション

サスペンションというと凸凹を吸収し、クルマに乗っている人にショックを与えなくするパーツと考えている人も多いと思うが、実は曲がるときにとても重要な役目をしているのです！

それは、例えば右に曲がるとき、外側の左タイヤに荷重がかかるのだが、減速することにより、ステアリングを切る左前輪に荷重がかかるので、よりグリップ力が加わり曲がりやすくなるというもの。

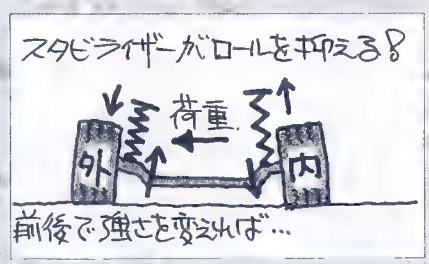
後ろを硬くするとより前への荷重をさせやすい。



クルマの[illegible]をアン[illegible]ー スタビライザー

スタビライザーとは、左右にあるサスペンションをつなげることで外側だけにかかっている荷重を内側にもかかるようにしてクルマがロールしてしまうことを抑えるパーツ。

それを強くすればロールはしなくなる。がしかし前輪で強くすると外側のタイヤのグリップ力が上げられない。このバランスが難しいんだな。



サスとスタビが関連していることはこれでわかるが、これにタイヤのグリップも関わってくるから大変！いろいろセッティングするしかない！

よりスムーズに曲がれるように… LSD

LSDの働きとは、クルマが曲がるときに生じる外側と内側のタイヤの回転差をコントロールしているデファレンシャルの働きを制御して、片方のタイヤがスリップしてもスリップしたタイヤが回転しすぎないようにしている。

これによりパワーロスが抑えられて、コーナーでのスピードを上げられるようにできるのですが、コーナーリング中にパワーがかかるわけですから当然（4WDのインプレッサを例にすると）アンダーステアになるので、その対応もしないといけなくなります。

LSDを強くすれば、その傾向が強く出てくるのです。

パワーがある場合、LSDが強いと「曲がらない！」ということも。そこをサスとスタビ、タイヤで調整してあげればいいのですが、これがまた大変なんですね。

ジムカーナのようにしっかり曲がれることが問われる場合、アンダーステアの傾向はできるだけ抑えたい。かえってオーバーステアのほうが、意外にクルッと回ってくれるので、走りやすいという人もいるでしょう。

4WDは立ち上がりが勝負。曲がれないのはダメっスー

やっぱハイパワー? エンジンパワー

確かにハイパワーにすれば速く走ることは可能だろう。

でも今までに説明した項目からもわかるように、トータルでバランスを見ていかないととても走れる、曲がれるクルマにはならない。

もしハイパワーにするなら、そのパワーを受け止められる足回りを作らなければならない。エンジンを基準にしていくと意外にいいかもよ！

走り合わせてチョイスしたい! タイヤ

タイヤの硬さでどうクルマの挙動が変わってくるのかを知っておけばいいだろう。

単純にやわらかければグリップ力は上がる。硬くなるとそれが少しずつ弱くなる。

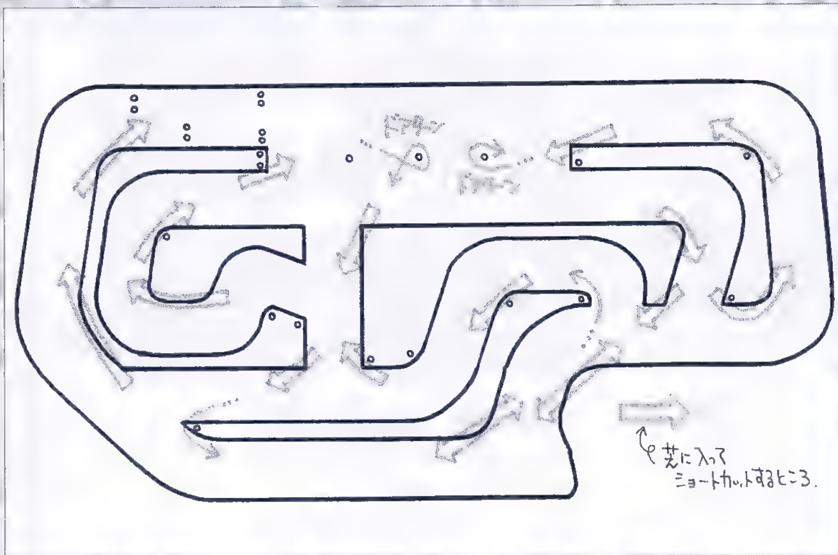
その使い分けだが、サスとスタビのセッティングで仕上げていく中でもっと旋回性能を上げたければやわらかくすればいい。もし逆の場合なら硬いタイヤをチョイスしていけばいい。

ただ硬いとグリップ力が弱くなる方向になるため、スライドしやすくなるので、そのためのドライビングも考えておかないといけない。

わざとスライドさせるのにチョイスしてもOKだ！

速く走るためにはいろいろ

少しでもタイムを縮めるために…こんなテクでタイムアップを目指せ！



なテクニックが存在するわけだが、そのどれも習得するまでに時間がかかるものばかり。

でもそれらは、できれば確実にタイムアップできるもの。

コツコツとやっていく必要があるわけだが、その中から練習をすることで大きな効果があるものを一つ、今回ぜひ習得してほしい。それは「ドアターン」というもの。

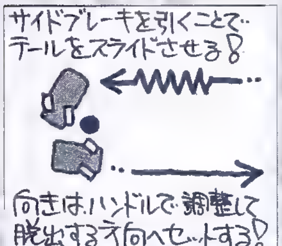
これをマスターすると、短い時間で一気に、それもかなり小さい回転弧で曲がれるという優れもの！まずはコレ！

次にマスターするのは、誰にでもすぐできる「ショートカット」だ。ただインの芝に入っていくだけだけどね！

ここで使うぞドアターン!!

回転弧を小さくし一気に曲がるドアターンは、通常のロードレーサーでは使われないテクニック。それをよく見るとすれば、ラリーシーンでの急カーブであるとか、ジムカーナでのレースシーン。

そう、極端に曲がるカーブで使われるテクニックである。いかに素早く向きを変えるかが重要になるテクニックだ。





ドアの横にターンの中心がくるので「ドアターン」と呼ばれるのだ。

さてそのドアターンであるが、どんな方法で行うのかを説明すると、高いスピードで曲がるところまできたら直進状態でフットブレーキを踏み、フロントに荷重をし、テールを軽くさせ、サイドブレーキを引くことでテールをロックさせると同時にハンドルを曲がる方向へ切り込む。するとテールが一気にターン外側へ振り出されていく。これにより向きを一気に変えるわけだが、難しいのは抜け出していく方向にピタッと止めること。

その作業は切り込んでいたハンドルを逆に切り返す「逆ハンドル」により調整を行い、テールを理想の方向にしていく。

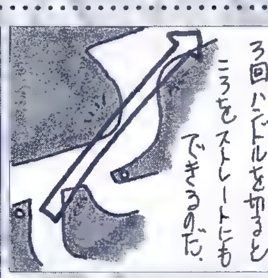
このあとはシフトダウンをさせておくことで脱出するときの加速を作り出す。この加速を使ってテールの振り出しを抑えることもできる。アクセルワークでもってことだ。

コースアウトギリギリーショートカット!!

このショートカットはとても簡単なので、すぐに実行できるテクニックだ。

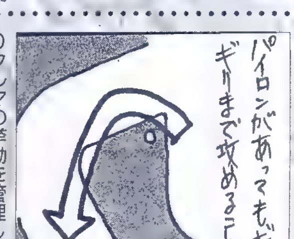
そのショートカットをできるところを、コースマップ上にマークしておいたので、実際にやってみるといいだろう。

難しいのは、さらにインに入ろうとするので、スピンする確率が上がってしまうことだ。アクセルワークでしっかりクルマの挙動を管理してあげること！



これによる効果は、ほんの少しのタイムアップにしかすぎないが、上級のようにあれだけカーブの数が多ければ、コンマ0・05秒×10カーブで0・5秒も縮めることも（例えばですが）できるのだ！

あとはどこまでインに入るか。よくあるミスがつい入りすぎてコースアウトになること。これをやる場合は、ビハンドビューでのプレイがいいだろう。早速プレイ！





車幅をいっぱいに使ってインの芝へ入っていく！超アツイー！

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストリートファイターEX2のセットが新たに登場しました!

ストZERO3 ベガJR DXセット

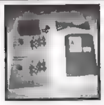


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥199,000**

初回 ¥19,568 ¥18,700×11回 / 初回 ¥10,966 ¥10,200×23回 / 初回 ¥9,884 ¥7,200×35回

ストZERO3 シグマセット



ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ASコード
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥219,000**

初回 ¥21,308 ¥20,600×11回 / 初回 ¥12,646 ¥11,200×23回 / 初回 ¥8,204 ¥8,000×35回

ストZERO3 ボードマスターセット



ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥209,000**

初回 ¥19,888 ¥19,700×11回 / 初回 ¥11,806 ¥10,700×23回 / 初回 ¥9,044 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット



ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥193,000**

初回 ¥18,276 ¥18,200×11回 / 初回 ¥10,462 ¥9,900×23回 / 初回 ¥8,988 ¥7,000×35回

ストリートファイターEX2 ベガJR DXセット

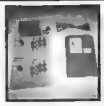


ストリートファイターEX2
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥265,000**

初回 ¥26,080 ¥24,900×11回 / 初回 ¥14,210 ¥13,600×23回 / 初回 ¥12,740 ¥9,600×35回

ストリートファイターEX2 シグマセット



ストリートファイターEX2
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ASコード
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥285,000**

初回 ¥27,820 ¥26,800×11回 / 初回 ¥15,890 ¥14,600×23回 / 初回 ¥11,060 ¥10,400×35回

ストリートファイターEX2 ボードマスターセット



ストリートファイターEX2
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥275,000**

初回 ¥26,400 ¥25,,900×11回 / 初回 ¥15,050 ¥14,100×23回 / 初回 ¥11,900 ¥10,000×35回

ストリートファイターEX2 ベガJRセット

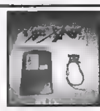


ストリートファイターEX2
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥260,000**

初回 ¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回 ¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回 ¥9,660 ¥9,500×35回

マーブルvsカプコン ベガJR DXセット

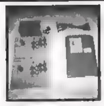


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥160,000**

初回 ¥16,120 ¥15,000×11回 / 初回 ¥8,840 ¥8,200×23回 / 初回 ¥7,560 ¥5,800×35回

マーブルvsカプコン シグマセット



マーヴルvsカプコンPCB(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥180,000**

初回 ¥17,860 ¥16,900×11回 / 初回 ¥10,520 ¥9,200×23回 / 初回 ¥9,380 ¥6,500×35回

マーブルvsカプコン ボードマスターセット



マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥170,000**

初回 ¥16,440 ¥16,000×11回 / 初回 ¥9,680 ¥8,700×23回 / 初回 ¥6,720 ¥6,200×35回

マーブルvsカプコン ベガJRセット

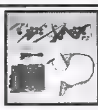


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥154,000**

初回 ¥14,828 ¥14,500×11回 / 初回 ¥8,336 ¥7,900×23回 / 初回 ¥6,664 ¥5,600×35回

バーチャファイター3tb ベガJR DXセット



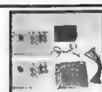
バーチャファイター3tb(PCB中古)
29インチモニター(新品)
ベガJR DX×1
電源付ハーネス×1

29インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) **¥325,000**

初回 ¥31,300 ¥30,600×11回 / 初回 ¥16,950 ¥16,700×23回 / 初回 ¥14,700 ¥11,800×35回

バーチャファイター3tb シグマセット



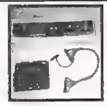
バーチャファイター3tb(PCB中古)
29インチモニター(新品)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
電源付ハーネス・ASコード

29インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) **¥345,000**

初回 ¥33,040 ¥32,500×11回 / 初回 ¥18,630 ¥17,700×23回 / 初回 ¥13,020 ¥12,600×35回

バーチャファイター3tb ボードマスターセット



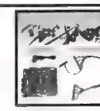
バーチャファイター3tb(PCB中古)
29インチモニター(新品)
ボードマスター
電源付ハーネス

29インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) **¥335,000**

初回 ¥31,620 ¥31,600×11回 / 初回 ¥17,790 ¥17,200×23回 / 初回 ¥13,860 ¥12,200×35回

バーチャファイター3tb ベガJRセット



バーチャファイター3tb(PCB中古)
29インチモニター(新品)
ベガJR
電源付ハーネス

29インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) **¥319,000**

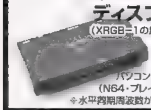
初回 ¥31,108 ¥30,000×11回 / 初回 ¥16,446 ¥16,400×23回 / 初回 ¥13,804 ¥11,600×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1 (定価¥28,800)



通販特価(代引き・送料・税込) ¥26,000

ディスプル 通販特価(送料税込) ¥18,800
(XRGB−1の廉価版 定価¥19,800)



大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000



21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ブラストシティ/アストロ底ケース ‥ ‥ ‥‥‥‥	¥7,500	ビデオコンバーター	¥10,000
〃 2L12Bパネル	¥13,500	12色リボンコード(1m)	¥200
レバーLS32	¥1,500	24¢SW	¥150
30¢ボタンSW	¥150	56PJコネクター	¥550
レギュレイター	¥5,500	圧着端子	¥20~
		光センサーレバー	¥3,000
		レバー(サンワ製)	¥1,700
		連射基板	¥5,500
		東映製モニター(25インチ)	¥65,000

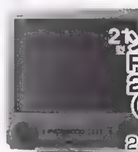
大放出! センチメンタルグラフティ フィギュア(キャラコレ)



P1、P2(全12体) — ¥2,400(送料・税込)
P1(6体) ———— ¥1,400(送料・税込)
P2(6体) ———— ¥1,400(送料・税込)

他のコレクションも50〜90%引きで販売しております

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV−21SP1)



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
‥‥‥‥‥‥‥ 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
‥‥‥‥‥‥‥ 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
‥‥‥‥‥‥‥ 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
‥‥‥‥‥‥‥ 通販特価¥55,800

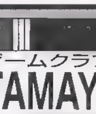
29インチ新品モニター (アストロシティ用) 定価¥98,000



通販特価¥105,000 (送料・税込)

■分割払い
初回¥18,980 ¥18,800×5回
初回¥9,960 ¥9,900×11回
初回¥7,760 ¥5,300×23回

25インチモニター(21P対応) (共和インター製) 定価¥68,000



通販特価¥72,000 (送料・税込)

■分割払い
初回¥12,972 ¥12,900×5回
初回¥7,804 ¥6,700×11回
初回¥3,752 ¥2,600×23回

※プレイステーション、サターン用21Pアダプター ¥20,000

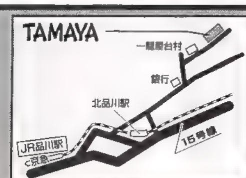
今回のお買得基板

クールボーダー	48,000
ストリートファイターⅢ2nd(ロム)	38,000
私立ジャスティス学園	98,000
マーブルvsカプコン(ロム)	78,000
エアガイツ	68,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	35,000
鉄拳2(ハーネス付)	35,000
鉄拳3(ハーネス付)	98,000
月華の剣士	5,000
カプコン	
ウォーザード(ロム)	8,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターⅡ	3,000
ストリートファイターⅡダッシュ	5,000
ストZERO2(ロム)	5,000
ストリートファイターⅢ(ロム)	28,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	5,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
クラシックコレクションvol.1	15,000
クラシックコレクションvol.2	25,000
ディグダグ	5,000
ソウルエッジ2	35,000
コナミ	
ゴルフィンググレイツ2(コンパネ付)	18,000
沙羅曼蛇2	12,000
進め対戦ぱずるだま	12,000
スラムダンク	8,000
大好キッス	18,000
対戦ぱずるだま	12,000
とべ!ポリスターズ	18,000
プレミアサッカー	15,000

セガ	
イチダントアール	2,000
コラムス	3,000
コットン2(ロム)	5,000
コラムス'97(ロム)	3,000
シューティングマスター(PCB)	5,000
登龍門	3,000
バーチャロン(コンパネ付)	85,000
タイトー	
アルカノイドR(ロム)	3,000
火激	5,000
地獄めぐり	5,000
パズルボブル(ロム)	3,000
パニックロード	3,000
マジカルドロップ	5,000
キラメキスターロード(ロム)	5,000
その他	
オセロ	5,000
ギャロップ	8,000
サイバーン	65,000
スーパーバン	5,000
ソニックウイング	5,000
ダルマ道場	3,000
タンクバスターズ	5,000
バルキューブ	5,000
ファンキージェット	12,000
ぷるるん	5、000
新製品(予約受付中)	
ストZERO3	129,000(予)
ストリートファイターEX2	213,000
エスプレイド	158,000
ステッガー1	138,000
スーパーワースタ'98	178,000
ガーディアンフォース	120,000
ワールドカップ98(STVロム)	98,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み



★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター

誌上初、6ボス徹底攻略

このゲームの中で最も難しい6ボス（当たり前か）を、徹底的に攻略。これでクリア確実だ!!



担当：MVP

MISSION 6（後編）

隠し捕虜で手榴弾をしっかり溜めよう

南の極地、モーデン軍の本拠地を進む。宿敵オニールを倒した後は、引き続き異常な速度で展開するクーデター準備の秘密を暴き、今度こそモーデンの息の根を止めるのだ。

攻略 第7章 「愛をいま、信じていたい」

エリア A
見えない弾に注意

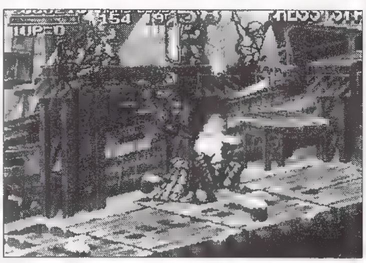
前回は中ボスのハゲまで攻略したので、その続き。

エリアAは短く、ポイントになるのは1カ所しかない。

斜面を登っていくと土嚢が一つあり、その後ろに迫撃砲兵が一匹。そして上には足場の上に迫撃砲兵と兵士がたむろしている。

気を付けるのは土嚢の後ろの迫撃砲兵だけで、上の兵士は下から上撃ち、もしくはヘヴィマシンガンを横↓斜め上とやってばらまけば気にすることもなく倒していける。斜面を一気に登りつつ上撃ちをしていき、土嚢の後ろの兵士も考えずに突進していくのが手っ取り早い。

ここを処理したらジャンプして上の段差に乗って捕虜を救出しつつ右へ進んでいくのだが、右は土嚢がいくつもあり迫撃砲兵もいるので、速攻というわけにはいかない。

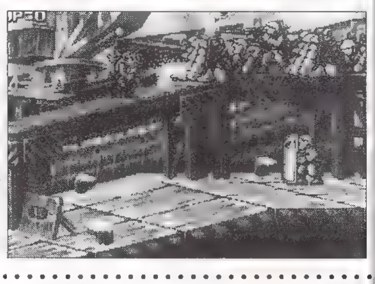


ヘヴィマシンガンをばらまきつつ突進するのが手っ取り早い。

斜面になっているのを利用し、上の段に上半身を出して土嚢をどんどん破壊していきたいが、ここで注意事項が。

迫撃砲兵の弾が画面外に一度出てから落ちてくるので、気付きにくいのだ。しかも、左から兵士が来て、下からも上撃ちする兵士が来る。少々危険なんですな。

よって、写真の位置ぐらいまでまずは一気にスクロールさせて、迫撃砲兵を視認しやすくするのが先決。そして、土嚢を破壊しつつ、後ろからの兵士を見たらすぐに倒していこう。下からの兵士は真下に座標が合うと撃ってくるので、左右にうろうろしていれば実は撃たれない。



ここまで進み土嚢を破壊しよう。迫撃砲兵、後ろの兵士に注意!!

あとは、土嚢を破壊しつつどんどん進んでいこう。

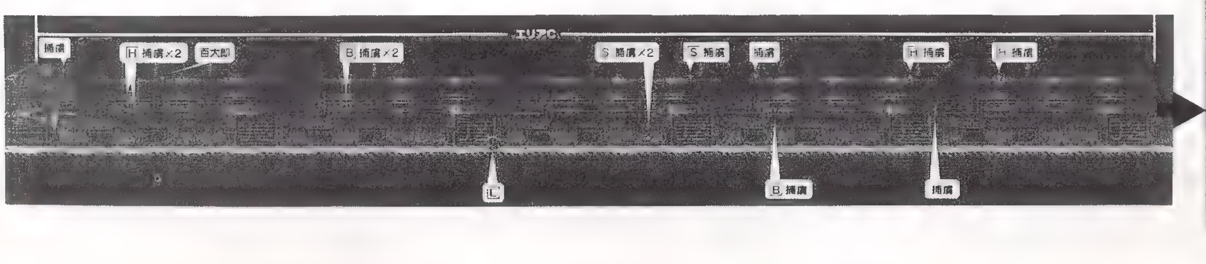
上の段で少し進むと、今度は下に黄色の兵士と迫撃砲兵がいる。ここは一度迫撃砲兵が撃つのを待ってから、ジャンプ下撃ちをしつつ下に降りていこう。

下に降りたら、迷わず左に行き、黄色の兵士を接近戦で倒してしゃがもう。

この時右にいる数人の兵士から弾が飛んでくるからだ。しゃがんだら、そのまま右に向いて撃てばOK。

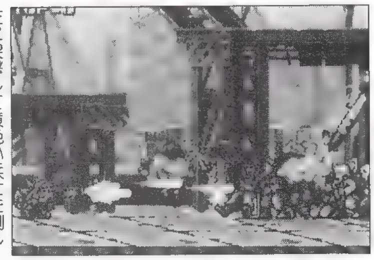


迫撃砲を一度やりすごしたらジャンプ下撃ちで突っ込もう。



突っ走れ！叩きのめせ!!ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

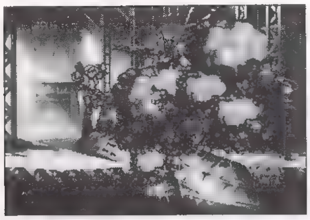


左に突撃して黄色い兵士を倒したら、しゃがんで右撃ち!!

すべて倒したらゆっくり進もう。そして、前方にミサイル戦車が見えたら止まって撃とう。この時、後ろからライフル兵が来ることがあるので注意したい。もちろんライフル兵を優先して倒そう。

エリアB 戦車を覚えて楽勝

エリアBの途中までは特に問題はないだろう。気を付ける点は潜水艦（地形）の上にいる兵士にあまり突っ込まないことだ。遠目から撃って艦橋を破壊して、その爆風で倒すといい。



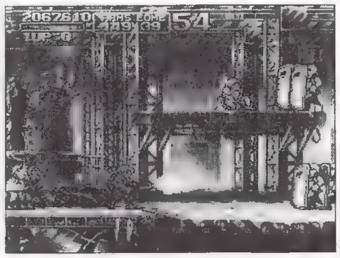
艦橋の爆風で兵士をなぎ倒せ。

地形に埋もれたUFOを過ぎて潜水艦を越すと、右上に足場があって捕虜が一匹いる場所に出る。これが見えたらゆっくり進もう。

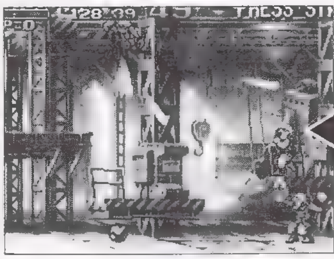
すると前方から盾を持った兵士が2人来るので、出現したらストップ。進め過ぎると、さらに兵士が多くなるので注意。

盾を持った兵士を倒すころ右上から戦車が来る。その場から動かずに戦車を破壊しよう。

この戦車を倒したらいよいよ進軍開始。上の足場の捕虜を助けつつ進もう。この時に下の段に兵士が少し溜まってくるので、まずはジャンプ下撃ちをして少し片付けてから下に降りよう。



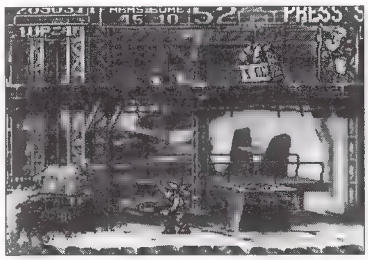
この位置で止まって盾兵士と戦車を壊そう。



上の捕虜を助けたら下に十分注意して降りること。

すぐに戦車が出てくる。遠目から撃とう。そして上に隠しでフレイムショットがあるので、必ず取ろう。

これ以降はひたすら戦車、及び前、後ろ、上からの兵士との戦いだ。フレイムショットなら戦車を一撃で破壊できるので安心。3方向からの兵士は、出現してからすぐに弾を撃ってきやすいので、主に後ろを警戒しつつ出現と同時に確実に殺していこう。フレイムショットは一発ずつ狙って使っていくこと。



後ろの兵士を優先しつつ、フレイムショットを狙っていこう。

エリアC 宇宙人には近付くな

エリアCは大量に出てくる宇宙人との戦闘。段差があり捕虜がいたりするが、基本的にはずっと下の段で動こう。

宇宙人は灰色と茶色の2タイプあり、茶色のほうが青い速い弾を撃ってきたり大量に弾を出してきたりするので、優先的に倒していきたい。

宇宙人に対する基本方針は近付かないことである。近付くと、いきなり弾を出されて死んでしまったり、接近攻撃になってしまってその間にくらってしまったりするからである。特に、上の段から来る奴の真下にいるのは厳禁である。

常に弾を撃ちつつ逃げ腰で対処していこう。

特に、最後の地点で来る宇宙人は画面上を弾だらけにしてしまうので、ここは一発手榴弾を使っても良いだろう。

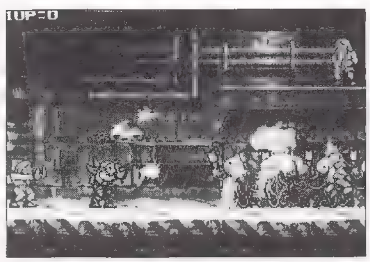
さて、話は変わってエリアCの捕虜について少し説明しておこう。

まずは段差の上と下にいる2人の捕虜。こいつらの出すアイテムは2人一組で決まっていて、アイテムと得点アイテムを持っている。もし1人目で出したのなら2人目は得点、というシステムになっているのだ。

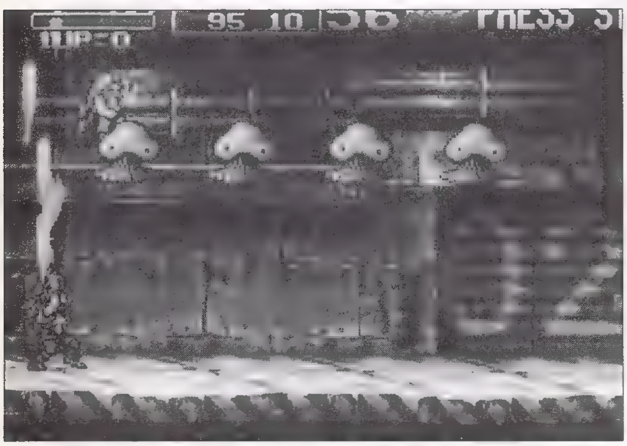
実際には、エリアCで武器アイテムは取らないほうがいい。というのも、弾を撃ち終わった時の武器持ちかえのスキが致命傷になりかねないからだ（ジャンプでキャンセル可能だが、むやみにジャンプは危険なため）。よって、手榴弾だけ回収していこう。

最後に百太郎について。こいつは一度スクロールが止まるところまで進めてから戻って撃ち込まないと出現しないので注意。出現すると上の段を右に進むので、追いかけて救出しよう。

あとは、ボス前のヘヴィマシンガンを忘れずに取ってから、いよいよラスボスとの決戦だ。

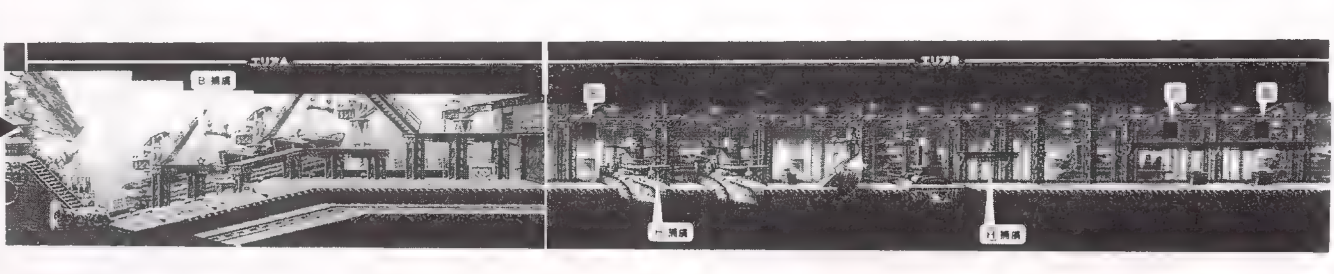


宇宙人からは常に離れつつ撃ち込んでいこう。



百太郎は一度戻ってから撃たないと出てこない。見つけにくいかわりに役立つぞ。

中ボスSTART



今までとかなり違い…強え!!

MISSION 6 BOSS

未確認飛行物体

ラグネーム

道中に宇宙人とくれば、ボスはそう、「UFO」だ!! メタスラもついに地球の外までを舞台にするようになった。次回作は銀河を中心にステージ構成されたりして。

まぁ、そんなことはみいはあさんにお任せするとして、現実を見つめてみよう。

現実…あまりにもキツイ現実。この6ボスははっきり言って今までの簡単で少し拍子抜けするぐらいのイメージとはうってかわって、

「強い」

のである。

シューティングで言うところの、ザコがからんでパターンにならない、といった感じだ。

この状況をいかに打破するか?それは運…じゃなくて、これまでの下準備にかかっている。この下準備ができてない人は、このボスうんぬん言う前に下準備を完璧にするように努力してほしい。下準備ができていない人にクリアは保証しかねるのであしからず。

さて、その下準備とは…。

手榴弾いくつある?

下準備というのは、なんのことはない、ただ単に手榴弾のストック数のことである。

マップを参照しつつ読んでほしいのだが、この面はボムアイテムが多量に出るので、それをひたすら溜め込むわけだ。最大で90発もの手榴弾をストックできる。これは6面をノーミスで来ればそうなるのであるが、吊り橋のところでボムを使うのがいいと思われるので、まぁノーミスボス到着で70発ぐらいはあるはず。

6面ノーミスはキツイと言う人は、少なくとも中ボスのハゲから確実にノーミスで来られるようになろう。そうすれば60発はストックできる。

この60発以上のボムを持ってくるのがこのボス攻略の最低条件だ。

加えて残機は万が一のことを考えて1機はほしい。何が起こるかわからないからね。

いざボス攻略…

と行く前に

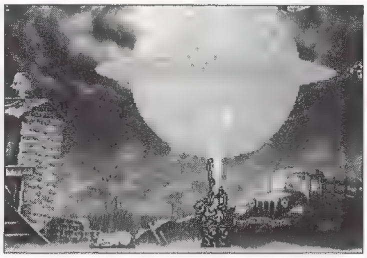
まずは

下準備

第一段階 UFOの対処のしかたを覚えよう

まずは第一段階である。第一段階は動き回るモーデンUFOから3種類の攻撃が来る。

また、第一段階の中でも、さらに2つのモードが存在し、ダメージを一定量与えることで攻撃が激しくなるのも覚えておいてほしい。



目に見えないが、一定ダメージでモードが変化するぞ!!

3種類の攻撃とその対処

第一段階における攻撃は以下のとおり。

①電撃
②上空からの爆雷ばらまき
③小型UFO

それぞれの攻撃の前兆はUFOの位置で判断できるので、しっかり覚えておこう。

電撃

電撃は自分を狙って放電してくる。青く光ったらすぐに左右に歩いていけばかわしていける。あまりに端にいくとおいつめられてしまうので、なるべく真下からスタートしていこう。

第一段階の第二モードでは、電撃を連続して撃ってくるので、ひたすら逃げまくること。この時にもしも③の小型UFOを撃ちもらしていたりすると、かなり終わっているので注意したい。



電撃は前兆があるから、それを見たら左右に動けばいい。

爆雷

②の爆雷は、UFOが画面右上に行ったら合図。右から左に移動しつつ垂直に落としてくる。従って、自分のすぐ右の爆雷すれすれに近付いていけばおのずと楽に避けられるぞ。

小型UFO

この小型UFOが6ボスを強くしている元凶。ふわふわと浮遊しつつ自分に向かって弾をパシパシ撃ってくる。

しかも、最大4匹まで画面上に出てくるので、弾を避けるのが超キビしいのだ。動きも特に決まっているわけではないので対処に困ってしまう。

さらに悪いことに、第二モードでは、より耐久力の高い黒いUFOが出現してくるのだ。

基本的には出現と同時にすべて破壊していくのが理想。

そのためにはどうするのか?

それは…。



第2モードの黒いUFOは超天敵!!相手にしても無駄。

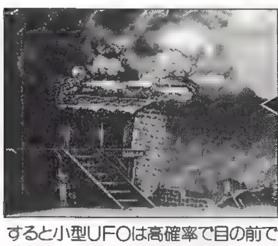
これでバッチリ第一段階

では、いよいよ第一段階を完全なパターンにしてみよう。

まずは左の小屋の屋根の上、一番左に位置しておく。ここでモーデンUFOに撃ち込みつつ、奴の動きを見る。

UFOが真上に来たら電撃、右上に消えたら爆雷、小屋の右で停滞したら小型UFO発射の合図だ。電撃の時は最下段に降りて対処、爆雷の時は左の段に降りて対処しよう。

問題の小型UFOであるが、屋根の上の左端でしゃがみ撃ちをしていると、出現と同時に撃ち込み始めることができ、しかも結構高い確率でこっちに向かってきて少し目の前で止まることが多い。従って、うまくいけばそのまま倒せるのだ。



するとと小型UFOは高確率で目の前で止まる。撃ち込んで破壊。



この位置で撃つ!!屋根のギリギリ左端にいるのがポイント。

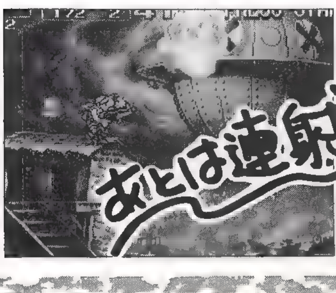
ノーマルショットの場合は少しキツイので、手榴弾を1発使って壊そう。

UFOを壊すとアイテムを出すことがあるので、もし出たら様子を見て取りにいこう。

UFOの動きが違ってもあわてずにまずは様子を見て、近寄って来たところに手榴弾を1発ずつ当てるようにする。

さて、このようにして撃ち込みを続けると、第2モードになる。見た目ではわからないので攻撃で判断するしかない。この第2モードになると、小型のUFOの黒い奴が出てきて、ほぼ対処不能なので、屋根の上の右に行って手榴弾を20~30発連射しよう。これで一気に第2モードをやりすごすのだ。この手榴弾連射モードをやれば黒い小型UFOもさすがに倒していくことができる。

もしも、ボス到着時に手榴弾が80発以上あるなら、スタートと同時に50発連射すれば超楽勝で第2段階にできるぞ!!



第二段階
メタスラ様に感謝

いよいよ大詰め。この第2段階さえ破壊すれば見事クリアとなる。

第2段階の攻撃は2つしかないが、例の黒い小型UFOが4匹出てきて、倒しても倒してもまた出てきて…どないしろっつうねん!!

と思いがちではあるが、一応基本方針は存在するのであきらめてはいけない。

第2段階のもう1つの攻撃はUFO発射口から垂直に極太レーザーを照射するというもの。これはほぼ気にしなくて良いだろう。前兆があるので、これを見たら下に行かなければ良い。

第二段階に2つのモードが…

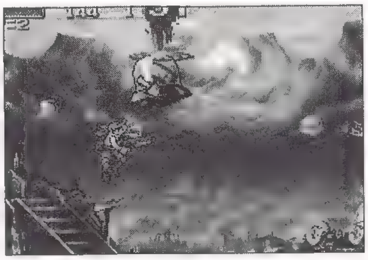
正確に言うとボスのモードではないが、第一段階同様、ボスに一定ダメージを与えることで、**メタスラが運ばれてくる**のである。

メタスラは非常に重要な存在で、これさえ来ればクリアも同然、と言えるほどである。従って、まずはボスにいかにして素早くダメージを与えていくかを覚えてしまいたい。とにかく速攻勝負なので、気合を入れよう。

基本方針

第二段階がスタートしたら、すぐに左の段差の上に乗り、垂直ジャンプして手榴弾を当てまくろう。この位置だと、ちょうど少し低い位置にあるUFO発射口に手榴弾を当てることができる。

すぐに黒い小型UFOが出て来始めるが、この時UFOはほぼ右上に行くので、とりあえず3匹くらい出現するまでひたすら手榴弾を当てていこう。



スタートと同時にここでジャンプして手榴弾を当てまくれ!!

この頃になると小型UFOから弾が出始めるので、一度段差から降りて右のほうに上撃ちをしつつ移動していこう。

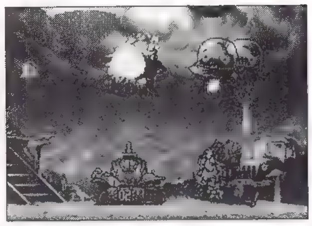
右のほうまで来たら黒いUFOの弾を左のほうに向かって少しずつ動いて避けつつ、本体からの垂直レーザーが止まるまで粘る。この時、味方兵士を盾にしつつうまく立ち直るのがいい。

垂直レーザーが止まったら今度は一気に左に戻る。ジャンプして段差の上に乗ったら最初と同じように本体に向かって手榴弾を撃とう。

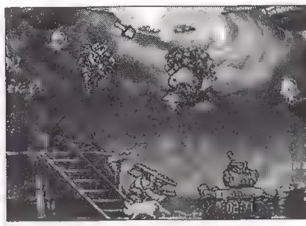
ここが正念場で、うまくいけば2〜3回ジャンプして手榴弾を当てていけばもうメタスラの登場だ。

敵の攻撃が激しい時は、しようがないので再び右に戻ろう。

ただし、長期戦になると確実に死ぬ。できるだけ頑張って手榴弾を当てていきたい。だいたい手榴弾を20〜30発使うとメタスラが来るぞ。



UFOが多くなったら右に行ってそこで少し粘る。



垂直レーザーが止まったら左に戻り、気合で手榴弾を当てろ!!

メタスラが来てくれたら…

メタスラがトラックに乗って運ばれてきたらかなり安心。

左の段差にいる時は、右に移動しつつ乗ればさほど問題ないが、右にいる時に出てきたら小型UFOの弾が非常に厄介だ。しかし、パターンは特にないので気合で乗ってくれ(無責任)。

さて、メタスラに乗ったら、最初はトラックから降りることを考える。右に移動するのが良いだろう。この時、もしかしたら1ダメージくらうかもしれないがあわてずに。

右に降りたらあとは簡単。

●メタスラに乗る
←
●メタスラから降りる
←
●すぐにメタスラに乗る(上撃ちしながら)

これを繰り返していけば良い。この間はずっと無敵→無敵なので100%死なない。

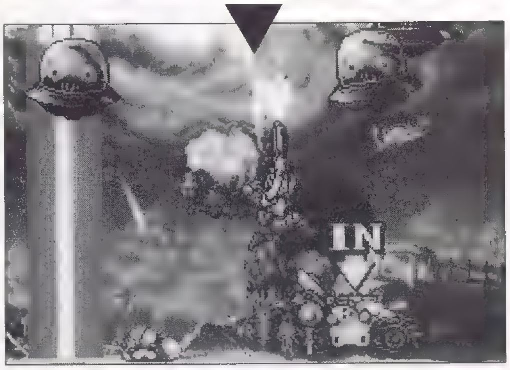
注意したいのは、画面にスローがかかっているのでメタスラから降りようとしてメタスラがジャンプしてしまうこと。よって、乗る瞬間にレバーを下に入れっぱなしにしておいて、乗ったら一瞬待ってからBボタン連打、というふうに操作するといい。

メタスラから降りる時は必ずメタスラから離れるように左側に降りて弾を引き付けておくといい。そうすればメタスラに乗った時に余裕を持って降りる動作が入力できる。

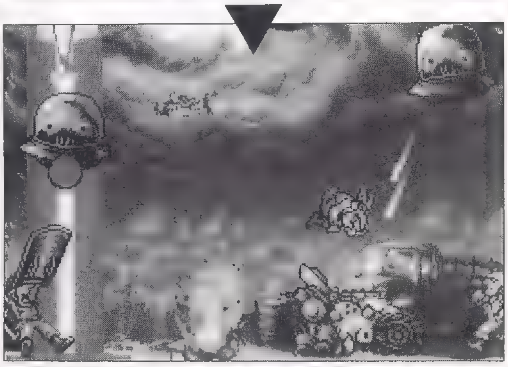
さて、ダメージはいつ与えるか?というと、メタスラに乗る時のジャンプ中に上撃ちをすることで解決。長期戦は間違いない。できればUFOの数が減ったらメタスラのバルカンも撃っていきたいが無理は禁物だぞ。



メタスラに乗ったら右に降りてすぐ降りろ。



左のほうに降りたらすぐにジャンプ上撃ちをしつつ乗る。



乗ったらすぐに降りろ!!誤動作に注意しよう。気長にいこう。

6ボスクリアへの道

① ボムを60発以上持ってくる
↓
② 第1段階はある程度ダメージを与えたら、ボムを30発ぐらい連射して破壊する(黒いUFOがくるので)
↓
③ 第2段階になったら本体にひたすらボムを当てるようにする。要気合!!
↓
④ うまく20〜30発ぐらいボムを当てればめでたくメタスラ登場!!
↓
⑤ あとは地道にダメージを与えていくだけ
↓
⑥ 見事クリア!!おめでとう

メタスラ2のひみつ

ついに最終面までたどり着いたひみつシリーズ。今回は、細部の設定まで大放出!



ぬいぐるみ

見た目は戦場のどこにでも転がっているクマのぬいぐるみだが、実はモーデン軍の野戦電話。空きスペースを利用してメモ程度なら収納出来る。

メルル麦パン

ヨーロッパのメルル地方でとれるメルル麦で作ったパン。大変傷みやすく、麦の成分と結びついたメルルきのこが生えてしまうが、食べてしまっても害はない。

ケイトヒルトかえる

ヨーロッパのケイトヒルト地方に生息するかえるで、冬になっても冬眠しないことで有名。大型のかえるで食用にもなる。自分の腹を膨らまして求愛行動を取るが、ときおり限界を超えてはじけてしまうものもいる。

痩身薬

東洋の魔都、眠港秘伝のやせ薬。その強力過ぎる薬効で正常な人が服用してしまうと死亡してしまうため、長い間毒薬と信じられてきたが、近年の処方技術によってやせ薬としての効用が発見された。

勲章

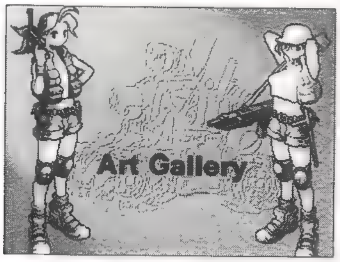
風にきいた道しるべ、野に問うた我が足どり、あの遠き思い出のため、今生きている。

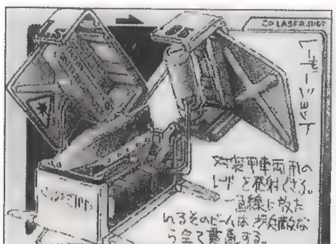
缶詰

正規軍、モーデン軍を問わずに兵士の食糧として支給されている缶詰。当時の主流は防腐加工を施さないナチュラル指向のものが多く、すぐに傷んでしまい、缶を破裂させて飛び出してしまう。

眠港26号

食の町、眠港で産出されるにわとり。外見はオスのにわとりだが、品種改良により驚異的な速度で産卵が可能で、ふ化までに要する期間も短い。爆発的な繁殖力を防ぐため、三世代以降は無精卵しか産めない。





眠港シャモ

眠港26号は、三世代目以降には無精卵しか生まれず、そのほとんどはふ化できずに死んでしまうが、まれに突然変異で眠港シャモが生まれる時がある。その希少性ゆえ高値で取引され、闘鶏で珍重される。

ネクストミート

ネクストミート社が開発した加工肉製品で、通常の牛肉に対して約3倍の栄養がある。ジューシーで舌触りも良く、食べれば食べるほど元気がわくが、その原料に関しては企業秘密として明らかにされていない。

肉包子

世界的な観光地、眠港。観光で立ち寄ることがあれば、ぜひ注文していただきたいのが名物のにくまん。ほぼすべての飲食店で販売しているものがくじ付きで、当たりが出たら料金が無料になるだけでなく、次から次へと、それこそ食べきれないほど料理が運ばれてくる。当たりはうれしいが食べきれない賞品に複雑な心境になる。



野菜

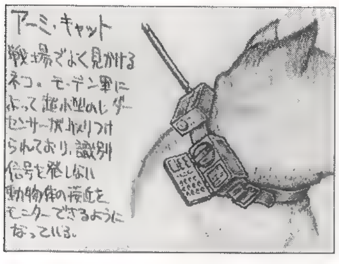
食の町、眠港で使われる野菜はとなりの南州で取れたもので、新鮮な上に滋養も豊富なので、サラダといえども食べ過ぎは禁物である。

マミーゲート

地下の霊安所とつながってどんどんマミーを生み出す神秘のゲートだ。

聖水

マミーポイズンを生み出した古代アジラビア人自身の手による解毒剤で、暗闇でも妖しい光を放つ。毒におかされてマミーになった人間でもたちどころにもとの姿を取り戻すことができる。

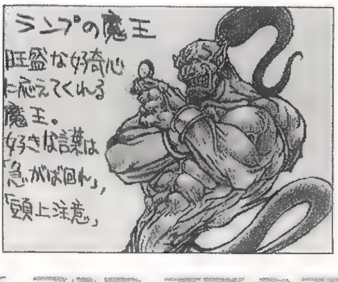


アジラビアの涙

アジラビア地下遺跡から出土した巨大ルビー。アジラビア遺跡は約7000年前のものとされているが、信じられない精度で加工されており、その方法については現在も研究中である。アジラビアの涙の宝石伝説には、ほかにも白夜の涙、流砂の涙などが登場するが、今のところ発見されていない。

アーマーピアサー

対装甲車両用の徹甲弾。すさまじいスピードで一直線に発射され、歩兵敵は貫通し、機動敵には大ダメージを与える。

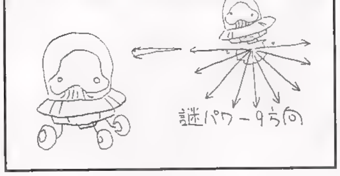


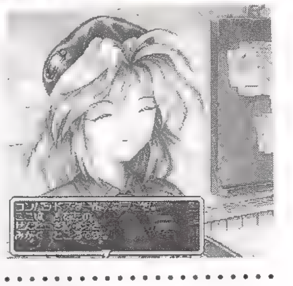
注)設定はネオジオCD版「メタルスラッグ2」アートギャラリーからの一部抜粋です。

突っ走れ！叩きのめせ!!ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

マーズピープル





今回の大戦で、目撃が報告された異星人。

彼らがいったいどこから、どのような目的で地球にきたのかは未だ謎となっているが、地球に飛来した時円盤が墜落事故を起こし、その後モーデン軍に修理を受けていたとされる。

この間、モーデン軍極地基地では、マーズピープルと共同生活を送るモーデン軍兵士との間に恋も芽生えることもあったという報告がなされており、交戦の報告とはまた違った異星人の側面も読みとれ、性別不詳の異星人との間に恋愛感情が芽生えたことは非常に興味深い事実である。

開発者より一言

ミイラにミュータント…戦争アクションとしては突飛なキャラが登場するメタスラ2ですが、何かもっとお客さんが予想できないような敵キャラはないか…ということで、宇宙人も出ることにしました。

フォルムについては、やっぱり万国共通で一目見て「あっ宇宙人だ！」っていう、あのスタイルでいくことにしました。

ボツになったアイデアとしては、プレイヤー、例えばマルコがデスしたら、そのマルコの死体の頭にマーズがへばりついて体を乗っ取って攻撃してくるとか、マーズをやっつけた後の触手も放っておくとプレイヤーにまとわりついたり、増殖してマーズが増えちゃうとかありました。

スペースタンク



（モーデンが最終バトル前に乗り込んで高笑いしている戦車）

モーデン元帥が最終戦闘の直前に搭乗していた戦車。

マーズピープルのUFOを修理する見返りとして得た超技術を用いたものとされ、車体下部にかろうじてキャタピラが見受けられるものの、地球上の戦車に類を見ない造形で、実際に稼働する前にマーズピープルの手によって破壊されてしまったため、どのような装備があるのかはまったくの謎となってしまった。

開発者より一言

この敵は哀しいです。なにが哀しいって、別に攻撃もなにもしないうちに壊されちゃうとかそういうのじゃなくて、こんな変な形の戦車を宇宙人にもらって乗り込み、誇らしげに高笑いしているモーデンが哀しいのです。

すごい武器があるとか吹き込まれているんでしょうが、きっと何もないのでしょう。そんなのに乗って戦いに赴くモーデン。理想にしがみついて、夢はとっくの昔に潰えている…。きっと聡明なモーデンのこと、そんなことは十分にわかっているはずなのに、それを認めたくない。ヤキがまわったと言えばそれまでかもしれません。でも、どんなになっても理想の実現をあきらめないモーデン。私はそんな彼が好きです。

未確認飛行物体 ラグネーム

モーデン軍極地基地で正規軍と交戦した異星人の大型母船。

土星型の中型UFOをその中心部に接続、そこにエネルギーを収束して粒子ビームを発射する。

最終戦闘では、中型UFO内に吸収されたモーデン元帥を正規軍と反逆軍の一時的な共同戦線によって奪還した。

最終戦闘直前のマーズピープルの行動には不可解な点が多く、今も議論の的になっており、もともとマーズピープルは地球の環境を戦火によって破壊するモーデンのことを快く思っていなかったというのが現在のところの有力説であるが、これですべての説明がつくかと言えばそうでもなく、まだまだ研究報告を待たねばならない。

なお、ラグネームという名称は、飛行物体の第一発見者であるドイツの天文学者、コルグ・ハインリッヒ博士による、地球においての正式名称。

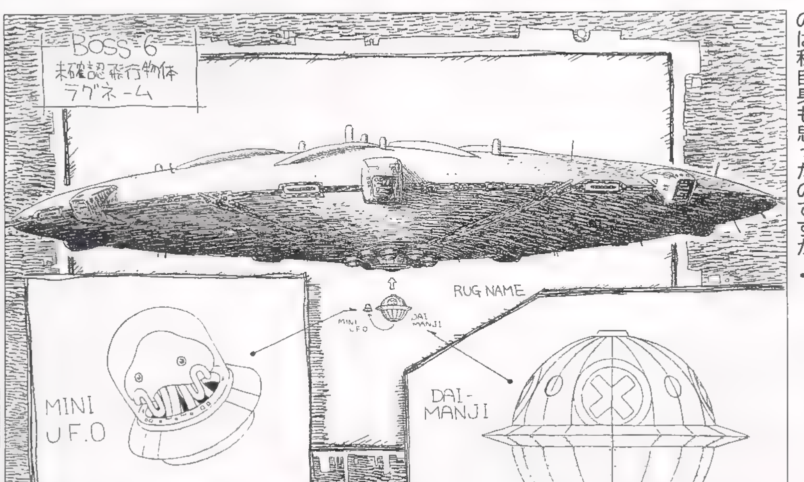
開発者より一言

期日もおしせまり、もはや一通り組み上げるだけでも危うい状況で最終戦のアイデアを持ちかけました。

すなわち、プレイヤーとモーデン軍が協力して一つの敵に立ち向かうというシチュエーションです。

プログラム的には自分の判断で行動する敵キャラクターを何体も作るという作業となり、「そんな場合か」っていうのは私自身も思ったのですが、幸いスタッフはこのアイデアを気に入ってくれたみたいで（だよね？）、キツい中で豪華な画面を作ってくれました。おかげでストーリー性も増して、最終っぽい総力戦の感じが出たのではないかと思っています。

オーラスは映画っぽく、本編の終了後にスタッフロールのみという処理にしてみましたが、いまいち寂しいという意見も聞かれます。みなさんはいかがでしたでしょうか。



えり



これにて「メタスラ2」の解説は一巻の終わり。長きにわたってつたない文章におつきあいいただきましたが、いかがでしたでしょうか。お楽しみいただけたなら幸いです。

これからもプレイヤーのみなさんが楽しめることを第一にゲーム作りに臨みたいと思いますので、応援のほど、よろしくお願いいたします。

（企画担当：みいはあ）

チャンピオンシップ準備戦その2

SEGA RALLY 2

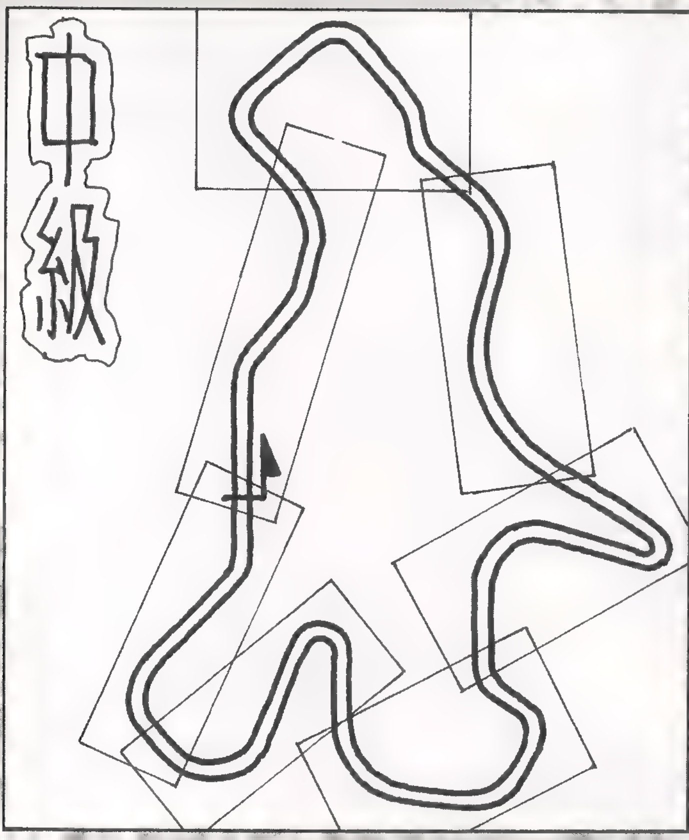
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

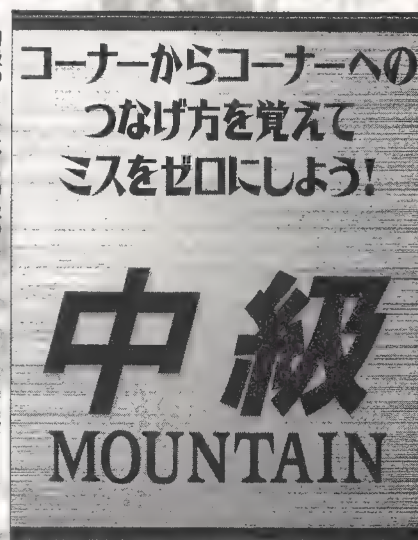
「中級コース」編

セガラリー2

きついカーブの存在がミスを生む！
しっかりコースを覚えた上でラインを作っていこう！

担当：ずるずる㊫



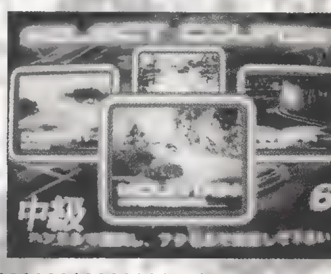


初級のコースから中級のコースになって変わってくるところを見ていくと、まずカーブが多くなること。これはレベルが高くなる上で必然的なもの。対処の仕方としては自分が上手になる以外にない。

近道としてはやっぱりコースを暗記することが一番。流れ、大きさをまず知ること！

コースを暗記するということは、単に次のカーブが右なのか左なのかをチェックするだけでなく、どれだけの大きさなのかというのもチェックしていく。するとみえてくるのがそのカーブの通過スピードだ。これは実際に走らないと正確には計れないものだが、ブレーキが必要なのかどうかは想像できるはずだ。

コースを暗記し、実際に走り、想像していたものと現実との差を少しずつ修正していけば、おのずと速く走れる理想の走りにどんどん近づいていけるはずだ。



ただその理想の走りは、経験をしていく中で少しずつ進化していくことも忘れてはならない。経験していくことで腕も上達するし、速くもなるからである。

その理想の走りというのを具体的に見ることができるのが「走行ライン」である。よくレースシーンで聞かれる「ラインをトレースして走る」とか、「最速ライン」という「ライン」のことである。

いかにそのコースを速く走るかを考えていくと出てくるコースの中の「道」のこと！

大事なのはそれを探すことができるかということと、それに乗って走れるかという腕があるかどうかだ。

上級プレイヤーは、それが自分でできた上に、それに乗って走れる上に、さらにそれをいつでもくり返せるのだ！

でもこれは時間をかければクリアができることでもある。

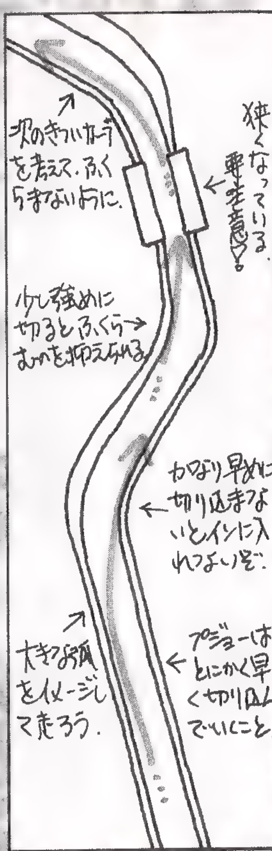
いかにいいラインを探すかはこの本を読んでいけばいいことでしょう！（セガラリー系は長期連載になるしね～）



ちなみにクルマの性格（駆動方式など）が違えば走りも変わってくるので、それに合わせてラインも変わってくることも理解しておこう。なので、最速タイムを目指す攻略までは基本のラインを作っていく作業になるぞ～！

突っ走れ！叩きのめせ!!ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

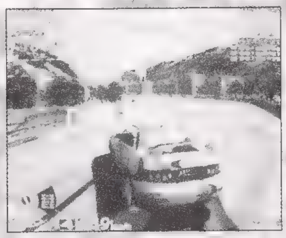


まずスタートからだが、問題になるのはMTのほうだと思うので、MTのシフトアップについて触れておこう。

1速にしてスタートを待つわけだが、アクセルを調整し、レッドゾーン手前に合わせる。GO！でアクセル全開へ！すると針が振れるのですぐ2速へ。ここがポイント！あとはいつも通りにアップだ！


アウト=イン=ミドルの感じで走る。

4速で1つ目の右へ。きつくないが気を抜いているとインに近づけないので注意！かなり手前から切り込んでいく。


アウト=イン=インでもOK!

切り返して左のカーブを抜けると橋。そこで狭くなることを忘れないようにしてラインを作り、次の左カーブへ。ここをふくらむと次が大変。

なかなかインに寄れないという人が多いと思う。その原因は切り込むタイミングが遅いか、オーバースピードか、切り込む量の不足等が考えられるので、失敗する人は、その点を忘れないようにしながら緊張している中でタイミングをいろいろズラしたりして探し出してほしい。

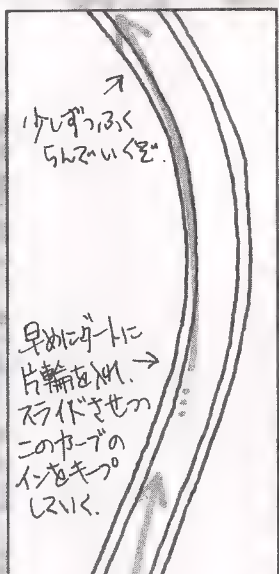


それは赤のカーブマークでもわかるようにきついカーブの進入につながるからだ。

そのきついカーブが2つ続くわけだが、1つ目を失敗すると2つ目も狂うので、まずは1つ目に集中していこう。


1つ目でミスは出さないように！

ここの2つのカーブのポイントは、アクセルを緩めてドリフト状態にして曲がること。



きついカーブへの進入はアウトからになるが、そこから切り込む際にアクセルを緩めることでクルマの重心を前へ移動させ、テールを振りやすくさせた中で進入をしていく。

するとクルマは横になりつつインに入ろうとしていくので、インにぶつからないように操作をしてやればいい。

ある程度ドリフトがコントロールできるようになってきたら次は減速の量を減らしていく努力をしていく。するとだんだんクルマが進行方向に近い向きになってくるのがわかる。ここがポイント！

セガラリーはドリフトさせて速く走るのではなく、少しでも抑えるのがコツなのだ！


しっかりアウトから入れるように！

きつい2つの右カーブは、いろいろ試行錯誤をしていくといいと思う。その中でドリフトのテクニックを磨いていくことができるからだ。

その次の軽い右、左は、1発左への切り込みで抜ける。

しっかりアウト、左に寄れているところから次の右カーブへ！遅れないようにしたい。


手前で調整が遅れやすいので注意！

緩く長い左カーブのポイントは、いかに横にしないでインをキープさせて走るか。でもグリップ走行ができるわけではないので、インのダートに頭を突っ込みながら（少しハンドルを切りつつ）ぶつからないように走る。

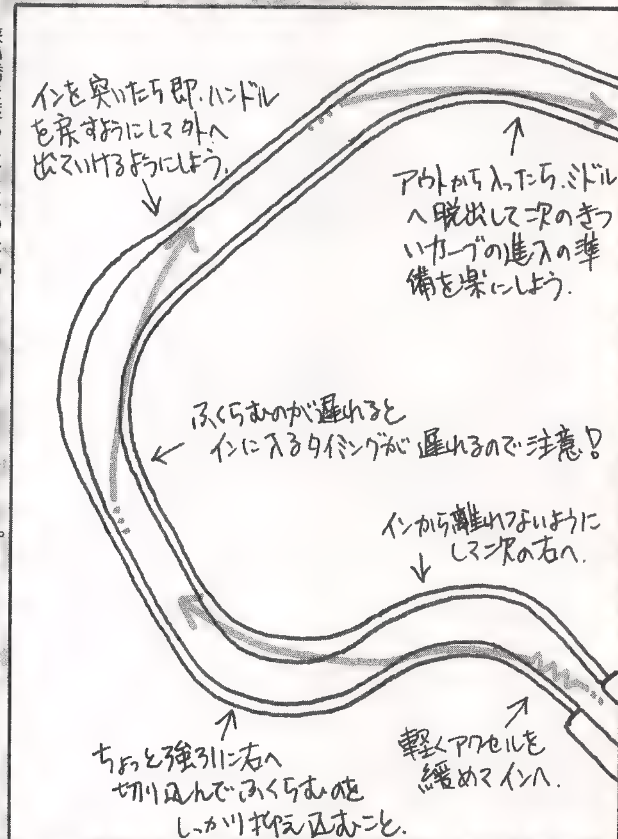

ここは手順をしっかりやれば大丈夫。

そしてきつい右カーブへ。ここはブレーキ&シフトダウン&サイドブレーキで！ポイントは「落ちついて作業をする」だ！（要図参照）。


ふくらむとその先でミスをするぞ！

きつい右カーブを抜けた後の左カーブは普通に見えるが、マップで確認するとわかるが、その直後に狭くなる橋があるので、カーブ脱出後のふくらみ方を気をつけないといけない。少しきつめに切るといい。



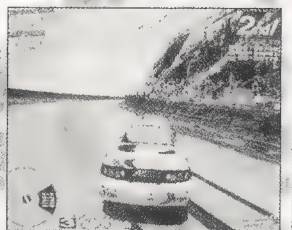


狭い橋を渡るときにその後の展開が把握できる。

写真でわかるが、左、右という流れになる。マークは黄色なのできついわけないが、ここの2つのカーブを1つのセットにしたとき、きれいに抜けていくのはかなり難しい。その理由はカーブとカーブの間が短いため。1つ目をふくらむとよりきつい次の右カーブの進入が難しくなるからだ。要練習のところだ！

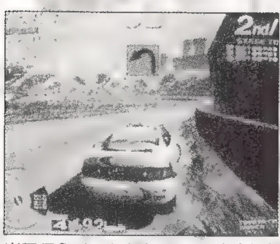

1つ目のスピード合わせがポイント。

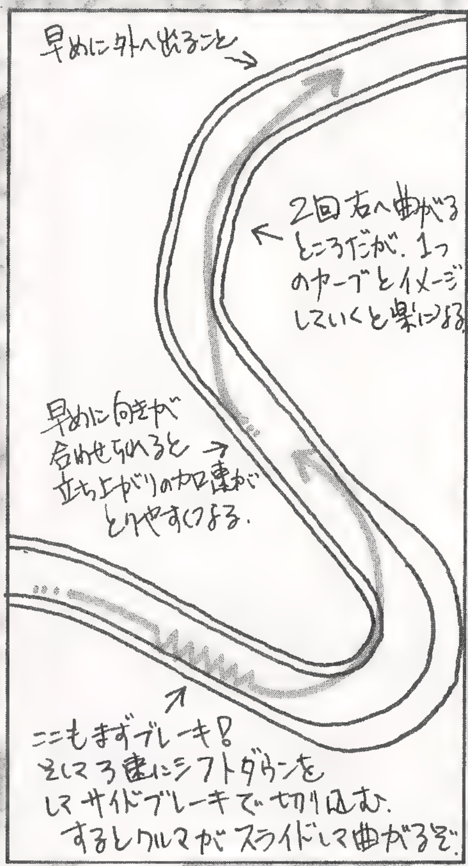
このS字をクリアする基本は、1つ目に進入するときのスピード。高いとふくらむわけだから、まずは抑えて進入し、ミスをしないようにする。


1つずつ右カーブをクリアしていく。

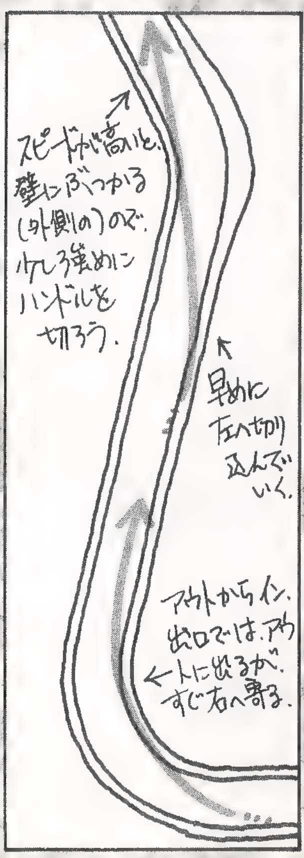
S字をミスしないように来られると次の右カーブは加速しながらの進入となる。

加速中ということはやや後方寄りに重心が移動しているために前輪のグリップが悪い。少し強めに切り込んでインに寄れるようにしよう。


出口でふくらむと次のカーブが大変。



先にあるきつい左カーブまでは右カーブが連続する。何げなくハンドルを切っていても曲がれるのだが、少しでもタイムアップを望むのなら1つ一つのカーブの大きさを覚えていき、それに合ったハンドルの切り込む量を覚えていくこと。するとどこのカーブでミスをしやすいかもわかるようになるぞ！（遅い理由も）



さて後半でのきついカーブへ来たわけだが、ここのカーブ、前にあったきつい右カーブに比べると楽に見えるが、逆に難しくなることも！

難しくなる理由は、それほどスピードを落としきらないためである。

しっかり曲がることも重要なのだが、スピードを落としすぎないこともここではかなり重要になるのだ。


ブレーキでの合わせがポイントに！


加速していくところのカーブは注意。

スピードが高くなると気にしてほしいのが、抜け出したところのコース幅だ。次のカーブへのアプローチを考えつつふくらむ必要があるが、それがクリアになるならふくらむことで通過スピードを高くしたリスクも吸収できることも覚えておくといいだろう。

さてコースに戻るとまた右カーブが続くところに来るので、確実に覚えて走りたい。

次の右カーブは緩いのだが、最後の左カーブのライン取りがけっこう難しいので、そこであわてずに進入するために、ここでは絶対にミスのないようにラインをトレースして走るようにするぞ！


アウト＝イン＝ミドルのイメージで。

右カーブを曲がりきったらすぐ右へ寄り、とにかく早く左へ切り込んでいけるポジションにしてあげること！


アウトからしっかりインへ…。

できるだけ大きな弧を描ければスピードも高く設定できるので、それを実行する！

そのポイントは、早く切り込む勇気を持つこと。ついねばってしまうんだよね！

何度も練習することで安定した走りにしていこう！

毎号、アニメ、ゲームなどの個人情報が1500件以上掲載！

クロスマーケット X-MARKET

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン　定価420円（税込）

みんなクロスマーケットで見つかります！



イラスト/あかつきごもく

特集 ★業界人プレミアムアイテム大放出!?

7月情報号 6月25日（木）発売！

キミも情報を載せよう！

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し（コピー可）、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋（神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受付ております）で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ（中）：ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料1000円
Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料3000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。　■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。　■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。　■特殊な文字は掲載できない場合があります。　■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。　■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません！●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど）　■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買　■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの　■公序良俗に反するもの　■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの　■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの　■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの　※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意！●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。　■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。　■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。　■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。　■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03（3293）9483

宛先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 7/15号
※コピー不可

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
①売ります（ゆずります）　②買います（ゆずってください）　③友達募集　④会員募集　⑤交換　⑥原稿執筆（します&募集）　⑦私（達）に注目して　⑧その他

■キャッチタイトル　掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）
ダイレクト・転送サービス（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

C　A　B　D

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ　〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　（　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

メタルストーカーって知ってる？

GUARDIAN FORCE™

ガーディアンフォース

都合により一カ月半のご無沙汰でしたが、無事攻略再開です（笑）。

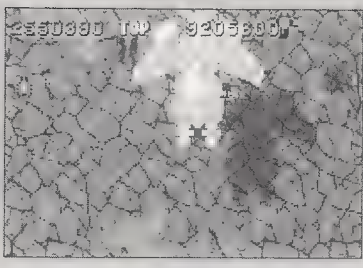
STAGE B サベージヒル

ガーディアンフォースは、実質3面にあたるここからが本番。武器のレベルも上がっているはずだが、敵の攻撃もどんどん激しくなってくる。油断は禁物だ。

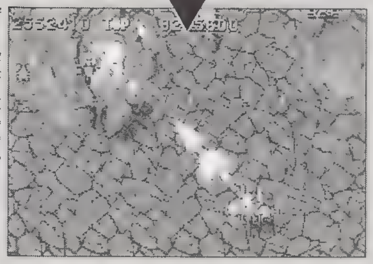
エリア1

スタート直後、画面中央上部にいきなり中型の飛行物が出現する。こいつはしばらくするとミサイルを斉射してくるので、その前に重なって壊してしまおう。

この中型機を壊すとウェポンチェンジアイテムを出すので、すぐに取って「赤」にしよう（ここのアイテムは、出現直後は必ず赤になっている）。後はまわりのザコ戦車を始末して、中ボスAに備える。



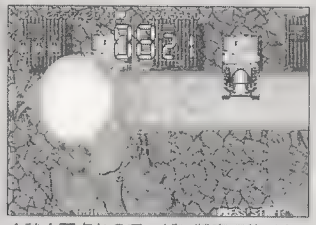
重なってミサイルも全弾当てるようにして速攻で破壊し、



ザコ戦車が全部出現する前に赤にチェンジ。点数を気にすると意外と難しいぞ。

中ボスA

ザコ戦車を出す格納庫3つに挟まれるように、大きな拡散弾を撃つ砲台×2が設置されている。これを2つとも壊せばいいのだが、砲台の撃つ方向は常に一定なので、真横から撃っていれば何の問題もなく倒せるはず。点数を気にするのであれば、格納庫に当てないようにスペシャルウェポンを使ってしまってもいいだろう。

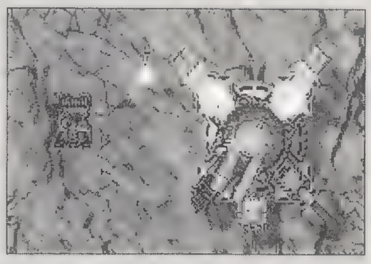


1秒1万点なので、ザコ戦車で稼ぐよりもさっさと壊したほうがいい。

エリア2

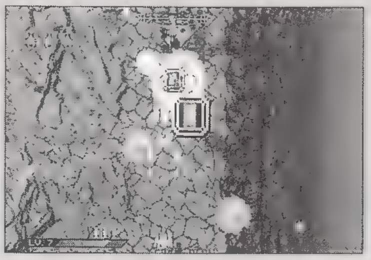
左側に切り立った崖が見えてしばらくすると、右上から中型の移動砲台（フローティングタンク）が出現する。4つの足と主砲から絶え間なく攻撃してくるうえに耐久力が非常に高いので、最初はかなりてこずるだろう。

ところが、実は主砲のそばに密着してしまえば、フローティングタンクは弾を撃ってこなくなる。出現直後に張りついて撃ち込んでいれば、攻撃を受けることなく無力化できるはずだ。なお、先に進むにつれてさまざまなタイプのフローティングタンクが出現するが、それらもすべてこの方法で倒すことができるので覚えておこう。



スキを見てピッタリ張りつく。最低でも主砲だけは破壊してしまおう。

スクロールが右上に変わってしばらくすると、再び格納庫が見えてくる。ザコ戦車の出すコインで稼いでもいいが、この直後は意外と難関なので、無理はしないこと。

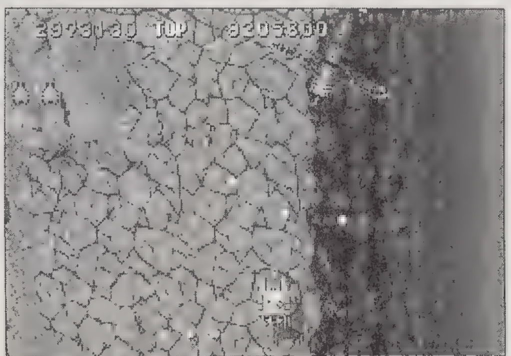


焦ってコインを回収にいかず、まずはザコ戦車＋中型ヘリを始末する。

エリア3

今度は右手に断崖絶壁を望みながら進んでいく。ちなみに、ここから落ちることはないので安心して大丈夫。

ここでは崖下から数機の中型ヘリが出現するが、実際に停滞して攻撃を仕掛けてくるのは2機。すぐに右下へ消えてしまうやつは、ほかの敵が現れることも考えると無視したほうがいいだろう。

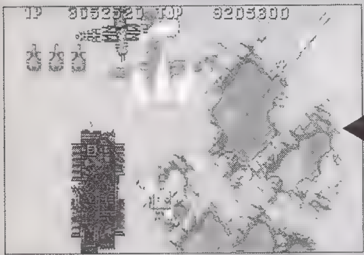


中型ヘリと歩兵の弾は非常に見づらい。要注意。

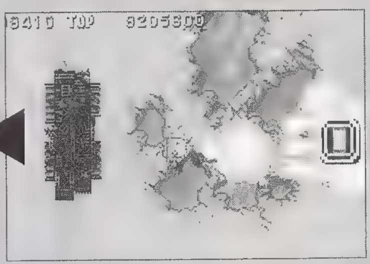
エリア4

岩肌の地形を抜けると、進行方向が右上になる。砲塔を右に向けて敵を一掃…と言いたいところだが、画面右にザ

すぐに砲塔を真上に向けて、中型ヘリ+ザコ戦車×2を始末。



1機だけ先に出現するザコ戦車を壊したら、



コ戦車が見えた瞬間、左上から中型ヘリとザコ戦車×2が出現する。素早く砲塔を真上に向けて攻撃しつつ、画面を左へ移動しながら右上→真右と砲塔を回し、直後に右側に出現する中型ヘリ+ザコ戦車×3に備えよう。ここはやり込み具合が試される場面だ。

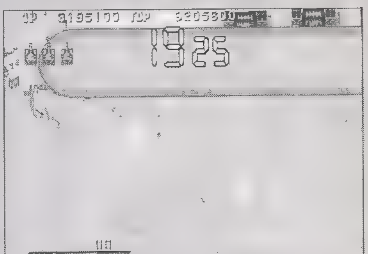
黒の中型砲台を倒したら、再びスクロール方向が真上になる。この直後、中ボスAだった大型砲台が1基中央に設置されているので、対処が遅れて慌てないように。

中ボスB

中型戦車が6台並んでいるさまは圧巻だが、実はさして強くない。まず、左側の戦車のさらに左側に自機をねじり込ませる。と、これだけで正面に発射される小さな通常弾と、一番左の戦車の主砲を無効化できるので、あとは遠くから飛んでくるほかの戦車の主砲を細かくよけるだけ。点数を稼ぐのであれば、真右にスペシャルウェポンを使って6台まとめて始末してしまおう。



そのまま画面左に移動し、砲塔を真右に向けて敵を一掃しよう。



ここからスペシャルウェポンを撃つ。18万以上入るのでオススメ。

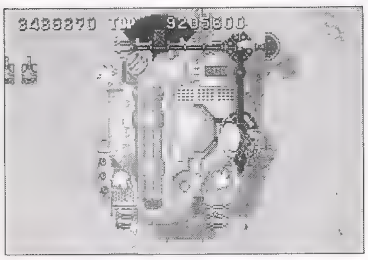
ボスBを抜けた後は、軽く対空中戦をこなしつつ、ボスに備えよう。

重機動掃討戦車 クリッター

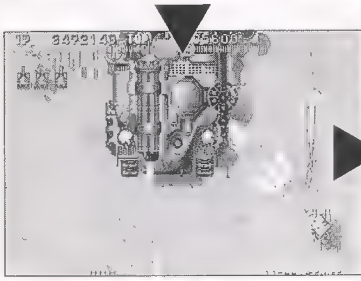
道中からなかなかキツかったステージBだが、ボスも強敵。きっちり対処法を覚えよう。

①第1形態

中央部のバルカンは問題ないとして、イヤなのはうねりながら飛んでくる誘導レーザーと通常弾。これらを避けやすくするために、まずはオノを速攻で破壊してしまおう。



ボス本体の右横に張り付き、オノの根元に重なって撃ちまくる。



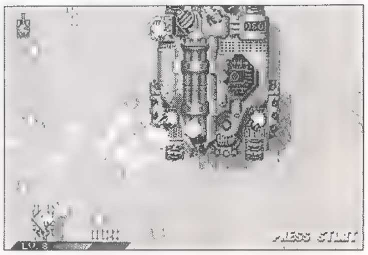
本体がバルカンを撃ち始めたら右へ避難。この直後にはオノも壊れるはず。



誘導ミサイルは壊せるので、砲塔を回してすべて撃ってしまおう。

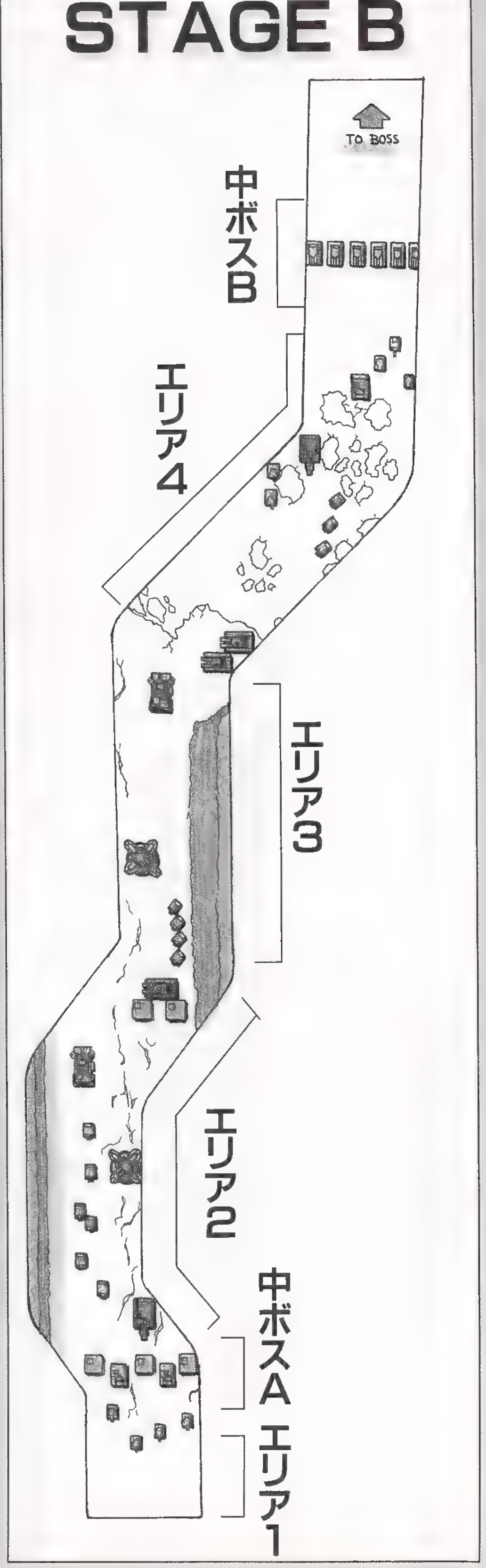
②第2形態

一定ダメージを与えると、ボス上部の砲台がピンクの拡散弾を撃ってくる。通常弾も混ざってかなり難しいので、スペシャルウェポンを1~2発使って確実に抜けるほうが無難だろう。



避けるのであれば左下か右下。

ちなみに、このボスと戦っている時にかぎり、画面左右にアイテムキャリアが出現する。3機目がスペシャルウェポンを持っているので、自信がある人は少し粘って回収しておこう。





第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート（希望）作品
こんなARIKA
ROUND2 FIGHT 2発目
・KOBAYASHI・小林☆真文・MAFUMI・
ああ 今回も ネタが ない…
やる気はもともとない♡
えへっ
ああっ
でもスペースは埋めなくちゃだわっ
前号はネタ不足解消の為 吉崎先生の真似して新キャラの夫を出したけど…
…
やっぱり苦しい今号だから♡ 更に新キャラ追加
子供ができました
ほほほ
母子手帳
あっこやつ子供までネタに売りやがった！
おめでとさん 生まれるまではたっぷり描けるな！ 養育費もほしかろう♪
そのとーり
ミってメ切も守らんと人が原稿催促している間 んなことばっかしとったんかい!!!
んなことばっかとったわけちゃうわ
子供の名前は決めてある 双子だったら
出来のいい方を「F」 悪い方を「A」…
ほほほほほ
夫のバカが遺伝しませんよーに♡
おい！
それはさておき 池袋東口の入口に馬がいるので有名なゲーセンにEX2を見に行ったざんす♡
EX2の先行発売によるネタひろいに来たければ馬並に6時半集合！
馬並!?
あったあった けっこーな人だこと…
で… 私を呼び出した三原のひとは…
パチンコ
ゲーセンにあるパチンコほど正体のわからないものはないと思うのは私だけでしょうかと思う今日この頃 如何お過ごしですか…？
何だよんなことって
いいからEX2見とけ
その時 ちょーどダルシムが絶好調で勝ち抜いている最中でした——
挑戦者は… D・ダーク
ブランカ
C・ジャック
………
おや？又ジミーちゃんなり♡



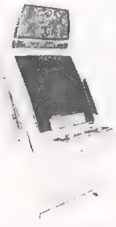
次に挑んだザギエフがダルシムを止めた——
こ池袋の容層なんかこれは～～!!?
んなキャラばっかや!
うちでバグチェックのバイトしてた強い奴がいてるわ
やや!? どれどれ強者?
…お気に入りのキャラめあてで3Dサムスピやってる…
SHIKI
EX2やりに来たんじゃないのねん!?
どーも
あ!大野さんいらしてたんですね!
パチンコ
あ 開発の人もぱらぱらと…
みんな見に来てるのね
ペコ
私も真面目に見とかにゃ
んだお これ～
ぬう～っ? バス釣りのいろはもわからぬ若造めぇ!!!
ルアーは湖底の耕運機ではないわぁ
糸井重里のバス釣りNo.1で鍛えたこの腕見るがよい!!
ああっ 1面よりクリアしたことなかったのに 3面まで行けたわッ
いきなりパクー!!
6000g近いバスなんてはじめて釣ったわぁ♡
…腕前ないやん…
中ボス倒せねぇ～～ッッ
は…
腹はここか～～～!!?
ぎう
おうふ
さ～てEX2の方はど～かな～?
はっはっは
かくいうこのおっさん隣のおねーちゃんのゆきちち見たさにスタグラ2をやり込んでましたぜ
ほほほ ほほほ♪
ゲス野郎ぜんす

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)
初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM マーブルvsカプコン 組込



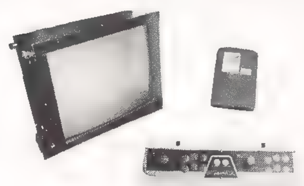
通販価格￥410,000(税込)
初回￥39,000　￥38,200×11回
初回￥23,100　￥21,100×23回
初回￥16,320　￥14,200×35回

SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



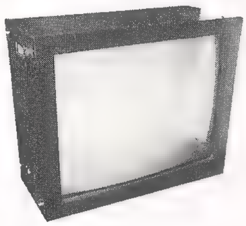
通販価格￥480,000(税込)
初回￥44,800　￥44,800×11回
初回￥24,800　￥24,800×23回
初回￥19,960　￥16,600×35回

CAPCOM マーブルVSカプコン ボードマスター 25インチモニターセット



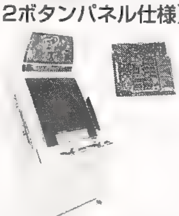
通販価格￥260,000(税込)
初回￥25,000　￥24,200×11回
初回￥14,200　￥13,400×23回
初回￥10,520　￥ 9,000×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格　25インチ　￥58,000
　　　18インチ　￥38,000

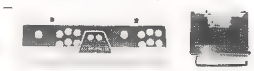
SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥380,000(税込)
初回￥36,200　￥35,400×11回
初回￥20,400　￥19,600×23回
初回￥13,760　￥13,200×35回

SNK リアルバウト 餓狼伝説2 ボードマスターセット
通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
MV・IA
リアル餓狼2
ハーネス



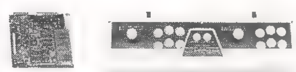
初回￥22,200　￥21,400×12回
初回￥13,800　￥11,800×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット
通販価格￥240,000(税込)



初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

NAMCO エアガイツ ボードマスターセット
通販価格￥280,000(税込)



初回￥26,500　￥26,100×11回
初回￥16,000　￥14,400×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット
通販価格￥195,000(税込)

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回￥18,200　￥18,200×11回
初回￥11,800　￥10,000×23回
初回￥ 9,640　￥ 6,700×35回

CAPCOM ストZERO3 まだ、発売日等、未定ですが予約受付致しております。お問い合わせ下さい。

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

ストZERO3	予約受付中
ストリーファイター-EX2	値引き有り
マーブルVSカプ・クラッシュ（新品・カート）	125,000
スターグラディエイター2	値引き有り
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	60,000
ストリートファイターⅢ	38,000
ウォーザード	35,000
ストリートファイターEX	32,000
ストリートファイターEXプラス	55,000
ヴァンパイアセイヴァ2（カート）	15,000
ポケットファイター（カート）	30,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	40,000
D&DⅡ（カート）	30,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	15,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
トップシークレット	20,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	48,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィングブレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな　ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
パンクショット	5,000

NAMCO

エアガイツ（新品）	213,000
スーパーワールドスタジアム97'（新品）	138,000
鉄拳3	128,000
ゼビウス3D／G	45,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パック&パル	45,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
クラシックコレクション2	42,000
タンクフォース	32,000
モトス	32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	12,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガ　©	12,000
ギャラクシアン　©	12,000
ニューラリーX　©	12,000
パックマン　©	12,000

TAITO

パズルボブル4（新品）	160,000
G-ダライアスver2（新品）	193,000
ルパン三世	120,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

バーチャロン2（CVTキット）	要問合せ
ダイナマイト刑事（ロムキット）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（PCB）	値引き有り
デッドオアアライブ2（STVロム）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	110,000
バーチャファイター3TB（PCB）	158,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	118,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	118,000
バーチャファイター3（PCB）	95,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	118,000
ゼロガンナー（PCB）	148,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	30,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000
ファンキーJET	3,000

IREM

アールタイプ　レオ	28,000
フック	25,000
海底大戦争	25,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

リアルバウト餓狼伝説2	値引き有り
メタルスラッグ2（新品）	96,000
月華の剣士	30,000
キングオブファイター97'	30,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP（カセット）	30,000
ゴーカイザー（カセット）	20,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

エスプレイド（ドンパチシリーズ第3弾）	値引き有り
ヘブンズゲイト（新品）	125,000
豪血寺一族2	20,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2（新品）	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
電電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!! 卒業証書（新品）	20,000
特価!! ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

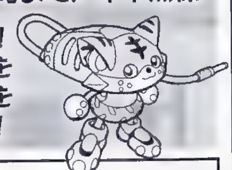
●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

秋葉原にきたら、必ずチェック！

トライアミューズメントタワー

営業時間：10時～22時（金・土は23時まで）年中無休

タワーといえば、やっぱりレトロゲーム！
今年は、今まで以上にレトロゲームに力を
入れていきますぞ。かなり古めのゲームを
中心に展開予定ですので、乞う御期待！！



電脳戦記バーチャロン
オラトリオタングラム
大会開催決定！

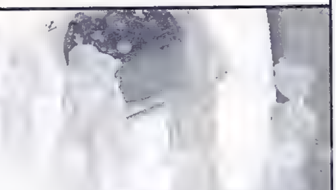
6月開催予定。詳しくは店頭の告知で。

「ハイスコア加熱中！」

新作からレゲーまでO.K.
来たれスコアラー!!

新旧
入り乱れて
Heat Up!

プライズ情報



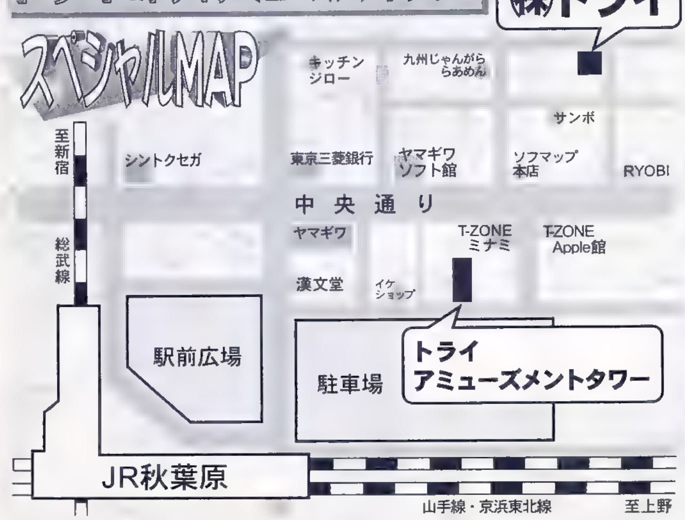
6月中旬から続々入荷

ときめきマスコットバンク
ときめきフィギュア座り(クリア)A、B
ときめきマスコットスタンプ
ときめきスタンプケース

6月発売予定
ときめきフィギュア2Bクリア

ときめきメモリアル
『フィギュア』
在庫あります！

トライ＆トライアミューズメントタワー スペシャルMAP



マニアにうれしい 初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B. SHOP Try トライ

期待の新作ゲーム　予約受付中

タイトル	発売日	価格
ストリートファイターZERO3	未定	未定
ストリートファイターⅢ 3rd IMPACT	未定	未定
サイキックフォース2012	6月中旬予定	298,000(予価)
ソウルキャリバー	未定	未定
ランドメーカー	未定	未定
ガンバード2	未定	未定
ブレイカーズリベンジ	6月下旬予定	未定

これがないと始まらない！ コントロールBOX

VEGA Jr.



29,800

パナカスタムロング



34,000

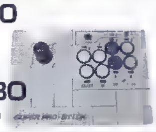
パナツインロング



38,000



シグマAV-5000
26,000



Σ8000 TURBO
15,800

ゲーム基板を一緒に買うと、コントロールBOXを値引きします。こだわる人のために、筐体も取扱中です。

中古基板リスト

ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	8,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	8,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	8,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
対戦ぱずるだま	8,000
極上パロディウス	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	10,000
沙羅曼陀2	10,000
ツインビーヤッホー	10,000
進め対戦ぱずるだま	3,000
実況パワフルプロ野球'96	3,000
とべポリスターズ！！	12,000

パロディウスだ	5,000
クォース	4,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	25,000
マクロス	15,000
ウルトラマン	3,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
グラディア(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	1,000
スーチーパイⅡ(ソフト)	1,000
P－47ACES(ソフト)	1,000
ロジックプロ2	5,000
テトリス	6,000
ドリフトアウト'94	10,000
ニューマンアスレチックス	8,000
リアルバウト餓狼伝説2	35,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
銀玉勝負	80,000

リスト以外にも在庫がありますので、問い合わせして下さい。

㈱トライ

わからないことがあったらすぐに電話してね！

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

トライホームページ http://www.try-inc.co.jp



300坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
http://www.toranoana.co.jp/
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店 平日12:00～21:00 (一号店のみ20:00)
休日10:00～21:00 (一号店のみ20:00)
同人誌募集
03-5254-2882
古書も高価買取中
03-5256-2019
秋葉原1号店 *MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1-8-7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
千代田区外神田1-9-8木村ビル3F&4F TEL:03-5256-2055
秋葉原3号店 *新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
秋葉原4号店 *古書・古同人誌専門フロア
通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能！
〒101-0021 千代田区外神田3-10-12
日加石油ビル3F
TEL:03-5256-2889
FAX:03-5256-2898


とらのあな
でかいぞ 300坪 池袋店OPEN!!
C・レヴォ新刊大量入荷中!!
●時計仕掛けのオレンジ
No.8116 価格¥700
★さんたくろうす
浩之と掃除をしていてアルバムを見つけたマルチは‥
●TORSION1~TRY EMOTION~
No.8110 価格¥1,200
★琴村屋
ジェッターマルチが大活躍のToHeart本です。
●OFF LIMIT
No.8161 価格¥800
★LOVE SYSTEM
浩之の家でお風呂を借りたマルチがお礼に手料理を‥
●恋してムーチョ
No.8304 価格¥600
★PⅡ-CLUB
メイド姿のメロディにメロメロな悠久幻想本
●Peach
No.8330 価格¥700
★はるまき組合
Tラブストーリーとドリーム、一冊で2倍オイシイ
●SUPER LOVE SONG
No.8064 価格¥900
★薄荷屋
Tラブストーリーの綾香の夏休みを爽やかに描いた本
●えんぜるになりたい 花になりたい
No.8063 価格¥900
★薄荷屋
あいるのキャラの可愛いヌードとストーリーの本です
●SERGE
No.8076 価格¥1,100
★薄荷屋
一通の手紙。運命の人に出会う甘く切ない物語。
●LIVE AND LET LIVE
No.8323 価格¥600
★R R.O.C
レニの心を開こうと一生懸命の大神隊長の姿を描く。
●リミックスファイターズ
No.8122 価格¥900
★Alice Club
庵の作ったカレーをめぐってオロチチームと京が激突
●悪魔警報
No.7923 価格¥700
★かなめ倶楽部
一万回の悪事記念に現れたナイスバディな悪魔の罰とは
●アカイノトビラ
No.8183 価格¥1,500
★UGO〈UNDER GROU
バレッタに妙になついたリリスが可愛いセイヴァー本。
●PSYCHIC FORCE G-11 3
No8239 価格¥1,200
★骨法乙女
超能力者たちの凄まじい死闘を描くPSYフォースの本
●日本列島大暴走
No.7933 価格¥500
★キーワードは★ぱにっく
大爆笑のウテナ本。ファン必携のオススメの一冊です。
●習慣コロコロコミック
No.7920 価格¥900
★90分¥15,000
アーボとフシギダネの息詰まる死闘が必見のポケモン整
●ぱのンゲリオン7
No.7916 価格¥500
★ちゃんどら
おなじみのシリーズ第7弾。大爆笑間違いなしの一冊。
●THE ORIGINAL SIM
No.7960 価格¥1,400
★PEPPY ANGEL
シンジとレイとアスカ、三人の揺れ動く感情を描く物語
●天使のUBUGE
No.7954 価格¥700
★独裁主義
さくらを愛する李君の前に立ちふさがる知世ちゃんの話
●じじいマン
No.8241 価格¥1,000
★中年チンプ
じじいマンと上海老翁の息詰まるバトル。大爆笑の一冊
●美貌の青空
No.8278 価格¥900
★高層化石庭園
青空の下で思い思いに生きる若者達の青春を描いた作品
●フツゼロ
No8037 価格¥800
★爆裂ネットワーク
一部で人気の気のゾー○ネタで、絵も綺麗です。
●IGNAJU CROSS 下敷き
No.8044 価格¥600
★チョコレートショップ
大人気のCHOCO先生のリバーシブル下敷。買いです
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く(注文後5〜7日前後で)
配達員に代金を払う(商品代金+手数料¥800〜¥1000)
※電話 FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。
② 郵便小為替+手紙
1番〜8番までを記入した用紙と商品代金+¥600(送料)の為替を同封し下記通販部へ郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島を除く)
商品が届く(注文書到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。
通販部:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部
この他の商品がもっと欲しい方は
①パソパラを見て注文②虎通カタログを見て注文して下さい。現在虎通15号好評発売中!¥500
ご注文 TEL 03-5256-2889
FAX 03-5256-2898(24H)
URL http://www.Toranoana.co.jp
●F-32(堕天弐)
No.8061 価格¥700
★ぱるぷんて
深田拓士先生のセンチ本第2弾。今回も晶が主役です
●Cherry Cherry Strawberry
No.8283 価格¥800
★LIPSTAR
ハードだけど、とても可愛らしいPiaキャロ2本です。
●イヌライフセカンド
No.8294 価格¥700
★たからのすずなり
幽霊の出る別荘で美人姉妹と真夏のバカンス!?
●LORD OF LORDS
No.8327 価格¥700
★猛烈アジア隊
念願かなってレイレイと結ばれたザベルの話など。
●物書同心いねむりNan Demo-R
No.8047 価格¥1,500
★釣りキチ同盟
まんがもイラストもいっぱいで読み応えたっぷりの一冊
●BREW-Ⅱ
No8134 価格¥800
★岩崎製本所
可愛いサクラがお兄ちゃんに…見逃せません。
●今が旬2
No.8309 価格¥1,100
★bolze
津名魅が天地の寝顔にうっとり。天地ファンにオススメ
●野望殺し
No.8321 価格¥800
★野望組
河本ひろしさんの作品。コン○トラーVモノです。
●大江戸おっぱい横町
No.8060 価格¥900
★辻堂元町
なりわさび先生の本です。もうこれは最高です!買い。
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日 PM12:00~PM9:00 土、日 祝日 AM10:00~PM9:00 ※年中無休
1号店
☎03-5256-2102
2号店
千代田区外神田1-9-8
〒101-002 ☎03-5256-2055
3号店
〒101-0021 ☎03-5256-2838
4号店
〒101-0021 ☎03-5256-2019
神田明神通り
中央通り
都営駐車場
電気街口
公園
セガ
JR秋葉原駅
池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00~PM10:00
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
池袋店 同人誌/コミック/一般雑誌・書籍
買い
全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう!

5月10日現在

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地 ☎(0155)25−8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,297,260	鳥フェチ OSC−SYD	7面ラスボス B押し
2	ゼロガンナー (ガンシップ)	679,900	ヘリ好き 一般人T・K	7面
3	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	95,823,380	ミクラスフェチ OSC−SYD	真ALL 連付き ミクラス×19
4	バトライダー (マリア、ストロウマン、アダム)	7,471,960	シューティング命 OSC−SY平	6面ボス 連付き 上級コース
5	怒首領蜂 (B−TYPE、LASER)	161,556,250	1周9000万安い 釧路のサラリーマン	2−5 連付き MAX572
6	怒首領蜂 (C−TYPE、SHOT)	252,381,860	毒電波不要 たろす	2−6 連付き MAX836
7	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	4,172,700	じゅらく行こう! ONOKEN	ALL
8	ゲットバス	10,760	クジラ食べたい RAY	女使用 スピナー 3coinALL

通信欄 ●SYDさんライデンファイターズ2、全キャラALLおめでとうございマス。この調子でほかのSTGも極めまくってください。
P.S. 当店はMC類も充実しています。ヨロピク♡
新担当 ONOKEN

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2−13−18 ☎(019)662−8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (雪)	1,610,000	H、K	1c ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,374,700	野又 Y、N	1c ALL
3	私立ジャスティス学園 (雹、さくら)	5,783,600	岸 K、K	1c ALL
4	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	5,484,700	岸 K、K	1c ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー、庵、アテナ)	696,400	階、D	1c ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー、庵、チン)	743,600	岩手県 黒石野 階 大資D、S	1c ALL
7	プチカラット	2,687,710	AGI	うでだめし 1c (ふつう)ALL
8	ウォーザード (タオ)	3,367,200	T、K	1c ALL

通信欄 ●電車でGO!2がやっと入荷されました。でも今はゲームよりイラストがブーム。(一部だけどね)イラストコンテストもやってるワケのわかんないゲーセンでス。みなさま、ヒマな時はウチのゲーセンに寄って、絵でも見ていってくだされ。
店員 白虎

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7−12 ☎(019)651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,318,480	RGD−NAS	1c ALL連付 5面1034万
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,332,660	シケポン3号	7面中ボス 連付
3	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,278,880	ボーンナム初クリア ろぐでなす	1c ALL 連付
4	バトルガレッガ (ガイン)	16,081,260	あと百万 NIG−OGP	ALL島247万 5面1153万㊈
5	怒首領蜂 (C−S強化)	256,645,290	へたれ高橋	2−5ボス 連付
6	怒首領蜂 (B−L強化)	83,127,450	へたれ2号	2−3 連付
7	Gダライアス (Oオミクロン)	46,726,910	久坂MRT玄瑞 (歴史マニア?)	ALL 残×2 250万落ち連付
8	ブレイジングスター (6号機)	32,153,550	L.F.O.☆	7面ボス 連付

通信欄 ●春に旅立たれたみなさま、お元気ですか?GWにもう再会しちゃった人もいるけど変わらず何より。お盆には帰って来てねん。(以上私信)
AG秘密(でもない)プロジェクト現在地道に進行中。次回ちゃんとした形でここに書ける…といいですね。(笑) ぴかちゅー店員まりい

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12−9 ☎(022)273−4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (タイプ)	184,345,930	hide追悼ライブ みなで行こう!!T・B	2−4 ショット強化
2	バーチャファイター3tb (ジャッキー)	2'07"04	セッキィ	ALL
3	ストリートファイターⅢ (ユン&ヤン)	多分永パ	やってられません しん太	㊈ 編集部へ連絡済み
4	ストリートファイターⅢ (オロ)	3,207,800	引退します しん太	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	1,046,450	蜂ようやく2−4 AKI	ALL
6	スタックコラムス	261,004	エルフさぼって蜂 2−2の和泉	9人目
7	上海	1,870	hideに捧げる T・B	13面
8	R−TYPE	2,061,900	hideベストCD だしてくれ!!T・B	2周ALL

通信欄 ●今回でスコア申請終了します。ハイスコア2初回から3年間、お世話になりました。最後の申請もパルらしく、いつの?って思うゲームで埋まちゃいました。ストⅢに関しては、本人やる気あったのですが、タイムオーバーしないとは…。 by 岡本麻弥親衛隊…和泉

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3−6−1 ☎(011)372−5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (ダック)	1,226,700	DK6	ボーナスGあり ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,248,200	S.S	ボーナスGあり ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,319,000	S.S	ボーナスGあり ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,233,600	S.S	ボーナスGあり ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,335,000	BOB 稚内より参上	ボーナスGあり ALL
6	マーヴルVSカプコン (ガンビット・ストライダー飛竜)	1,607,700	DK6 サイコッパーワー	ALL
7	私立ジャスティス学園 (雹)	4,689,800	後藤 勝	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム (サイファー)	11'23"12	K&K	ALL

通信欄 ●TVM(タカラ島ビデオゲームメンバーズ)ポイントの特典が一部変更になり、30ポイントでビデオゲーム一台30分フリープレイになりましたのでみなさんがんばってポイントをゲットしてください。毎月最終日曜日は大会がありますのでぜひ参加してね!

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6−1−1 ☎(011)584−4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (ビリー)	1,258,000	BIG	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (舞)	1,274,900	RAY	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,233,900	RAY	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (フランコ・バッシュ)	882,500	TIM	ALL P×1
5	リアルバウト餓狼伝説2 (舞)	1,212,600	ラヴラヴモードに突入! AP…	ALL
6	スターグラディエイター2 (B.ハヤト)	128,900	RAYさん	ALL ノーミス
7	メタルスラッグ2 (マルコ)	2,378,890	俺の2年間は無駄ではなかった… NHK	5面まで
8	ブレイジングスター (ウィンディナ)	28,566,650	KRL	ALL ランクB

通信欄 ●RB2はキャラ別集計しています。どんどんスコア出してください〜、店員一同(一人)ふよりお待ちしています(笑)。ZERO3が出たら、キャラ別集計したいなーと思っています。もちろんほかのゲームでも募集していますのでよろしくお願いします。 by FEI

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2−15−1 TMビル1F ☎(011)737−6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (美作いろり)	18,665,620	SHU−Eins (いろりで・・・♡)	ALL (ライフ1)
2	スターグラディエイター2 (レイン)	277,000	さすらいの糖胡芦	ALL
3	Gダライアス (ニュー)	38,654,820	T³−ボミオスー 冬木K.K	ALL㊈ 512×2
4	Gダライアス (オミクロン)	53,350,560	ういず夫先生(仮)	ALL㊈おさえ
5	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	102,761,780	T³−ATS㊇	ALL㊈ 2p側 ミクラス×20
6	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	103,676,780	ARG−㈱KD	ALL㊈
7	鉄拳3 (平八)	1'03"51	テッケニスト計画始動 ZZZ	ALL ㊮ 53"30
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,491,210	T³−ボミオス吉村㊤	ALL㊈ 5面1122万

通信欄 ●レイストーム(RG−1)15,113,150:C³−IZU♡
レイストーム(RG−2)28,002,500:T³−WIZ☆
●WIZ様、IZU様、旭川・帯広・釧路より遠征のみなさま、来店ありがとうございました。スコア2ヶ月分の為載らなかった方、すいません。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3−15 ☎(011)862−6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ブルージャベリン)	101,111,340	T³ 夜中にヘッドをひきずる㊇	1c ALL㊈1P ミクラス×20
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	101,139,950	T³−弁当におでんの汁㊇	1c ALL㊈1P ミクラス×19
3	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	101,398,860	T³−ジャボフランク(大)㊇	1c ALL㊈1P 残0
4	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	5,700,300	MAR	1c ALL 真ゴウキ有り
5	堕落天使 (壬生 灰児)	248,600	MAR	1c ALL
6	怒首領蜂 (C・レーザー強)	416,351,380	☆KOD'S−ERHA−MOCKEY	1c 2−7
7	サイコソルジャー	1c ALL	BOJ	170万 ㊮200万で全一
8	カルテット2 (マリー)	100,000,000+α	0点にもどってスコアも残らないTSL	1c300面ぐらい 1億8500万

通信欄 ●ゴールデンウィーク中にキャサ夫氏をはじめ、他店のスコアラーのみなさま来店ありがとうございました。また遊びに来てください。
当店ではエスプレイドが大人気ですが1600万しか出ていません腕に自信のある方、ぜひプレイしてください。 by一担当君

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1−2−2セブンビル1F ☎(0144)75−7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (ボブ・ウィルソン)	1,301,100	M.X	ALL アルフレッド有
2	リアルバウト餓狼伝説2 (秦 崇秀)	1,245,600	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL アルフレッド有
3	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,079,300	MIA	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (タン・フー・ルー)	1,042,100	Y.UFK.J	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	863,900	LYO	ALL
6	マーヴルVSカプコン (シャドウレディー&モリガン)	2,146,600	Y.UFK.J	ALL
7	メタルスラッグ2 (フィオ・ジェルミー)	5,403,990	M.X	ALL
8	侍魂 (ナコルル)	925,150	AZU	ALL 修羅

通信欄 ●この号が出る頃には、ストEX2が入荷、稼動中!1プレイ50円です。ゲーム大会も予定中!来たれハイスコア更新者待ってます。
●キングニュース!!7月は当店4周年記念イベント企画中!詳しくは店内掲示板にて。

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1−10−13 ☎(0144)35−5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (4号B)	10,952,460	GOR	ALL
2	バトライダーVer.B (ストローマン)	7,877,930	"うらぶれた" アロハいち号	7R
3	エスプレイド (J−B 5th)	11,803,440	GOR	5Rボス
4	マジカルドロップⅢ (ストレングス)	45,912,148	BULLET	LV98.35連鎖 ひたすらモード
5	メタルスラッグ2 (フィオ)	4,863,710	GAR	6R
6	パズルボブル4 (プラム)	1,465,160	STL	ラスボス
7	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,318,400	LESTYA	ALL アルフレッド有
8	スターグラディエイター2 (B.ハヤト)	151,300	Mr.スズキ	ALL

通信欄 ●ゲームはバンデット◆ソフト90種、対戦22組設置!バンデも6年目で店長も私?そろそろ臨界点だね。ストⅡダッシュ時の対戦を今、よみがえりブランカ●20年前のアムロはテムジンに乗っていた。小武さんマニア貸して!バンデは苫工OBのお店だす!

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,323,600	神威	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（山崎　竜二）	1,290,100	DDG－スタープラチナ	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（ダックキング）	1,219,200	L・T	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	982,300	DDG－R3	ALL
5	マーヴルVSカプコン（ガンビット・飛竜）	3,462,800	KEN	ALL
6	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン・ロールちゃん）	2,362,300	ロッケンロール	ALL
7	月華の剣士（楓）	1,158,900	ネビでた。	ALL
8	月華の剣士（鷲塚慶一郎）	934,400	略奪機でアタック!	ALL

通信欄：●最近いちぢるしく出席日数の足りない方々…BEEさん、Dさん、NATさん、ROCさん、OST会のみなさん。このままでは、出席不良のためハイスコアの更新ができません。至急当店にて追試を受けてください。　担任　清水㋐、山田

サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（響子、英雄）	4,378,100	鈴木克尚　アトミックパワーだ.Cスペック	1c ALL
2	私立ジャスティス学園（サクラ、アキラ）	3,812,600	ヘッジホック大内	1c ALL
3	マーヴルVSカプコン	2,237,000	V－TEC　最高!	1c ALL
4	マーヴルVSカプコン	1,978,600	PEK	1c ALL
5	侍魂（ナコルル）	724,560	池田浩一　I LOVE ひマゴギャル♡	1c ALL
6	侍魂（覇王丸）	851,720	マチャミ	1c ALL
7	Gダライアス（oゾーン）	25,670,150	KEN市川	1c ALL
8	Gダライアス（μゾーン）	27,851,220	ルシベル金田.KKK	1c ALL

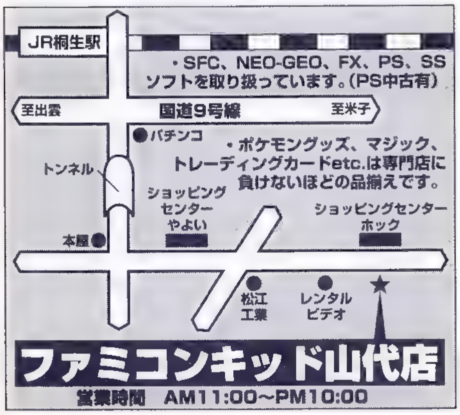
通信欄：●私事なんですが、今年の夏はなんとしてでもバイクで北海道にツーリングに行きたいと考えているんですが、もし行かなかった場合は坊主頭になろうかと思っとりますです！まあ2週間は旅行したいとは思ってるのですがどうなることやら。　by㋛

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（ブルーマリー）	1,355,500	渡辺	ノーミス　P×P アルフレッド有
2	リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,305,000	風見安奈	ノーミス アルフレッド有
3	リアルバウト餓狼伝説2（秦　崇香）	1,253,600	東北ミヤギ	ノーミス アルフレッド有
4	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,430,300	誠	ノーミス アルフレッド有
5	リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,252,300	水原花林	ノーミス アルフレッド有
6	リアルバウト餓狼伝説2（リック）	1,220,500	Mei	ノーミス アルフレッド有
7	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン－ロール）	3,096,400	DBX	1c ALL
8	侍魂天草降臨（リムルル）	6′21″36	渡辺	1c ALL 剣豪、修羅

通信欄：●みな、新しい生活になれましたか？古い友達も新しい友達も一緒に、当店で遊んでください。



プレイシティキャロット・パークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート	43″935	T.I	アメリカ ショートトラック
2	ウインターヒート	27″265	T.I	アメリカ スラローム
3	ウインターヒート	35″165	T.I	アメリカ ダウンヒル
4	アクアジェット	1′43″53	MAR	ALL スタンダード
5	アクアジェット	1′55″25	MAR	ALL
6	マーヴルVSカプコン（シャドウレディ、ウルヴァリン）	2,237,300	IGU	エキスパート
7	モトクロスゴー!	3′18″60	MAR	ALL CPU乱入有
8	エアガイツ（クラウド）	6′55″96	MAR	ALL　上級 ソロプレイ　黒

通信欄：●当店では、ハイスコアを更新された方に1ゲーム無料のゲーム券をプレゼントしています。腕に自信のある方は、ぜひ来店してください。
ゲーム機のレンタルも受付しています。　by MAR

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町通り1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2（中級）	3′03″42	WXY	COROLLA MT
2	セガラリー2（上級）	2′57″88	WXY	COROLLA MT
3	セガラリー2（超上級）	2′44″44	WXY	COROLLA MT
4	セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′06″42	WXY	COROLLA MT
5	メタルスラッグ2	4,020,700	CUP	
6	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,386,500	C.B	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,354,500	UEP	ALL
8	ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,431,700	デスメタル総統	2－7　㊣

通信欄：●バーチャロン・オラトリオ・タングラム、ファイティングバイパーズ2入荷、セガラリー2、1プレイ100円になりました。
みなさまのご来店お待ちしております。
P.S.台原店の正夫くんお元気ですか？　ⓒⓘⓢⓜ

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロジックプロ			7面
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,177,500	AAA	ウルフ
3	サイヴァーン	4,635,000	AAA	3号機
4	ブレイジングスター	23,908,900	岩槻市民	6面ペプロス
5	ショックトルーパーズ	11,868,200	DDT	
6	Gダライアス	31,278,140	S.K	Vゾーンクリア
7	R－TYPE	788,600	T.M	2－2
8	テトリス	999,999	PSY	ALL＋α

通信欄：

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1－8－3　エクセルビル1F　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,803,300	牛ダル	使用キャラ ダルシム
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,055,000	ZCO	使用キャラ ガロン
3	ビートマニア2ndMix（No1）	391,148	NASU	本人
4	ビートマニア2ndMIX（No2）	385,504	G	本人
5	ビートマニア2ndMIX（No3）	382,596	至方－KIR	ゴン太くん
6	バスアングラー	2,740	SHAZNA	vibratio
7	メタルスラッグ2	2,017,960	S.T	キャラ 一文字
8	ゼロガンナー	839,600	N.T	キャラ ガンシップ

通信欄：

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,351,600	さくらと登校する会会長キャサリン	ALL　Ⓟ×13 アルフレッド有
2	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,291,800	"プニョーン" あおい紫	ALL アルフレッド有
3	リアルバウト餓狼伝説2（ダックキング）	1,207,200	金谷に金かりてる説 KING	ALL アルフレッド有
4	リアルバウト餓狼伝説2（テリー　ボガード）	1,169,500	電話代32k説 NHK	ALL　Ⓟ×0 アルフレッド有
5	バトライダーVer.B（一般）	8,661,010	VHS	ALL エディット使用
6	侍魂（ナコルル・修羅）	931,750	REI	ALL ガンダラ有
7	ショックトルーパーズ（サザンクロス）	21,222,300	VHS	ALL
8	ティンクルスタースプライツ（ストーリーモード）	1,316,120	鈴木君脆弱説 DNA	ALL 28Hit

通信欄：●みなさんEX2やってますか？近々出る予定のZERO3の影におびえつつガリガリやり込んでいます（予定）。●激秘密URL紹介。http://titan.ie.akita-u.ac.jp/~take/　ここの実状が見れるはず。●レゲーリクエスト若干なら受付けます。●吉田兄来た予定2。　Ⓣ

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1　竹久ビルB1F　☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II（疾風）	2,663,600	UKI－ACE	2周ALL
2	ライデンファイターズ2（ブルージャベリン）	25,944,210	ベルガー憲王	6面
3	バトライダーVer.B（上級）（バロン、ストロー、ミヤモト）	17,629,440	RECCA－YMN	ALL
4	バトライダーVer.B（特別）（ワイルド、ガイン、カーペット）	8,778,680	MON	16面 ラスボス前で死亡
5	メタルスラッグ2（マルコ）	4,535,430	ボス面で一機死ぬ"きょーへい"	ALL
6	エアガイツ（得点）韓　大韓	104,380	ベルガー憲王	
7	エアガイツ（タイム）　クラウド	5′32″59	DOC	
8	月華の剣士（サバイバルモード）楓	35人斬り	TAK	

通信欄：●バーチャロン・オラトリオタングラムの対戦が盛り上がっています！（1プレイ50円Rev．Bです）ああっ！けどハイスコア申請が出てないっ！（誰か出して！）もうすぐ「AJIM」も使えるようになるし、これから楽しみですね！バーチャストライカー2も50円対戦台です！　刃心

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波2746　レイクサイド（1F）　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーシングジャム	2′09″750	TAKA01	ナイトコース GTR MT
2	メタルスラッグ2	2,936,700	こたつねこ	5面の生物兵器まで
3	ストライカーズ1945II	1,723,500	ハヤテマル	Ki84ハヤテ 2－5まで
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,264,700	T.W神山みこ	リーシャンフェイ使用　ALL＋α
5	私立ジャスティス学園	5,579,200	KOU	さくら、鑑使用
6	ぷよぷよSUN	435,121	WIT	アルル　ALL
7	怒首領蜂	136,155,010	SOL	C－TYPE 2－6
8	戦国エース	430,400	SLBM	あい～ん♡使用 1－6

通信欄：●次回から、エスプレイドのハイスコア集計をいたすところです。しっかし新作ゲームの入荷具合が悪いのよねェ～。なんとかなりませんかねえ？（あ、いや全然って訳じゃないけど、コレじゃあねえ）
ちなみにウチのお店はジョイメイトですんで、ヨロシク　by ㊤

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（雪）	1,718,500	H・O	1c ALL
2	マーヴルVSカプコン（キャプテンコマンドー、ガンビット）	3,311,300	M.H	1c ALL
3	マーヴルVSカプコン（ガンビット、ジン）	2,512,500	M・H	1c ALL
4	マーヴルVSカプコン（ガンビット、ストライダー）	2,927,800	H・O	1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（ヤマザキ）	1,283,300	H・O	1c ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（ビリー）	1,201,500	YU・H	1c ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,224,300	M・H	1c ALL
8	スターグラディエイター2（ベクター）	214,200	D・T	1c ALL

通信欄：●毎月第2、4日曜日は大会をしています。開始時間は午後2時からですのでみんなで参加してください。
by PLD



アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル4	179,247,830	BLK	ALL
2	バスアングラー (バス)	(71.7cm)4,271	片岡	1コイン(川口湖) (トレーニングモード)
3	バスアングラー (キャットフィッシュ)	(65.1cm)3,622	池上	1コイン(ビワ湖) (トレーニングモード)
4	メタルスラッグ2	4,721,280	ACE	ALL
5	ストライカーズ1945II	1,645,500	天満豪鬼	2−4
6	マーヴルvsカプコン (ロール・ウルヴァリン)	4,130,000	天満豪鬼	ALL ロール.ウルヴァリン
7	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,322,000	水無月サトシ	ALL
8	中国龍II	146,030	Mr.K	2−6

通信欄
●え!!大ちゃんやめちゃうの?まーいろいろあるからしょーがねーな。でも大丈夫ユーレイはいないさ!!そんなわけでEX2とゼロIIIが入荷予定の当店は落ち着いたムードのナイスな店です。対戦好きの方来てね♡
P.S.フーゾクツアー参加者募集中！あ～車乗りてー

ポールポジション

千葉県千葉市中央区春日2－25－5　三央第一ビルB1F　☎（043）203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模祐介)	23,836,930	ハートが大事	ALL 残♡×4 相模祐介
2	エスプレイド (J・B5th)	6,423,800	TAK−ALAN	5面 J・B5th
3	エスプレイド (美作いろり)	6,388,560	ベルガー悪王	5面 美作いろり
4	ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,242,500	YUK−ACE	疾風 2−7ボス
5	怒首領蜂 (タイプC)	385,643,510	FKD−ボンバーマン	ALL699hit残0 C−L
6	ポールポジション2 (FUJIタイム)	212.83秒	Z.Z	点63540 ムズイ！
7	モンスターランド (ゴールド)	7,945ゴールド	職捜し	ALL
8	カルテット	99,999,999	AEX−RYU	ジョー185面 カンストⒸⒷE8

通信欄
●今回からお世話になります、ポールポジションです。レゲーリクエスト受付中！店内ノートかホームページで投票できます。
http://www02.so-net.ne.jp/~ppos/index.html

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 2nd MIX	379,130	ハカちゃん祝・結婚! あたりやまいちゃん♡	ALL am・Hi・DJ・Ra
2	GダライアスVer.2	31,502,180	AKIRA	1c ALL ZONE λ
3	GダライアスVer.2	30,296,350	NAKOTO	1c ALL ZONE μ
4	GダライアスVer.2	29,108,290	M.S	1c ALL ZONE ν
5	GダライアスVer.2	34,750,100	AKIRA	1c ALL ZONE ξ
6	GダライアスVer.2	47,794,410	NAGI.S	1c ALL ONE ο
7	エスプレイド	10,222,150	AKIRA	1c 5面ボス
8	メタルスラッグ2	4,907,660	Bob	1c ラスボス

通信欄
●ビートマニア2ndMixが入荷しました!!設置店がすくないので近くの方はぜひやりに来てください。常連のみな、GダラVer.2のハイスコアありがとうございます。以後もSTGを中心にスコアの集計を行うので、近所のスコアラーの方もよろしく。　担当　龍之介

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	4,929,520	RINN	ALL 連付き エリ
2	ストライカーズ1945II	2,861,000	中野龍二	ALL 連付き 震電
3	Gダライアス (o)	51,364,690	来月よりT³−加入予定 ㋰	ALL 連付き
4	バトルガレッガ	15,170,560	ブラックスネイル TAK	ALL
5	ライデンファイターズ2	113,733,140	XRX−いしはらくん	ALL
6	ぷよぷよ通	1,108,770	SPD−H.T	ドラコ暴発9連 Ⓑ1020
7	ぷよぷよ	2,717,896	SPD−H.T NOVさんまたやろう	ALL
8	ストリートファイターIII2nd	427,400	しろあくま せっかくだから・・・	ダッドリー ALL

通信欄
●夏にB－1グランプリ?をまた開催する予定です。（主催者談）興味のある方は、店内B1Fのファイルをときどき、ご覧になってください。

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,352,500	トルネードライガー	山崎 ALL
2	メタルスラッグ2	3,113,400	モーニング娘最高	メガネ娘
3	バトライダー	3,820,580	NHC−MZT(死)	ノーマルコース 1コインオール
4	鉄拳3	1'25"48	佐藤虎彦	吉光
5	バーチャファイター3tb	4'12"48	I.バーイ!ガンバレ Kさんおそいネ!	アキラ ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,263,000	Kさん♡です。サンターナ、Sより	1コインALL 隠しあり タン
7	上海3	47,400	鉄製TORA 鉄PAULかかってこい	
8	忍者くん阿修羅ノ章	820,930	攻略本サークル魔剣道剣野舞(店員)	17面

通信欄
●最近、ハイスコアの申請が少ないです。常連さんも少ない!!も一なんでも（限りあり）募集中かな?ご来店お待ちしてます。
P.S.I.Tさん。今までありがとう。そして、感謝しています。おつかれ！
S.Nさんは、今月でラストです。　by　またネ♥S.Nさま

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMix (アニビ・HIP・ミニマル・レイヴュ)	403,080	TTS.	(702−6−0−0)
2	バーチャロンオラトリオタングラム (テムジン)	9'12"58	T・H	ALL
3	マーヴルVSカプコン (ロックマン・ウルヴァリン)	2,151,500	H−T−INPN	ラスボスまで
4	メタルスラッグ2	4,774,110	ACE	ALL
5	エスプレイド (J−B−5th)	10,597,090	OOE	ステージ5まで
6	バスアングラー	4,192	ZAP	66.4cm
7	ライデンファイターズ (スレイプ)	93,828,990	K・T	ALL
8	スターグラディエイター2 (KAEDE)	175,400	秋葉原ダイスケ	ALL

通信欄
●ビートマニアがいい感じです。店内がにぎやかになり（有線がまったく聞こえませんが）盛り上がってます。店内の写真なんかものってますんでとりあえずHP見たってください。http://www.alpha-net.or.jp/users/jths7714/DELRAY-htp　by　店員J

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	30,596,350	S・W	ALL
2	ブレージングスター	11,009,140	MAITO♡♡♡	不明 ランクB
3	メタルスラッグ2	5,053,700	ACE 埼玉の坂戸より遠征	ALL
4	マーヴルVSカプコン	2,124,300	ぺけっぺ	ALL
5	エアガイツ	4'25"42	SOE	ALL クラウド使用
6	エアガイツ	108,000	T?K	ALL クラウド使用
7	ゲット・バス・Ver.up	10,780	DEF	パレスにて
8	電車でGO！2	188.7km	キハ9x9	京浜東北線

通信欄
●さて、ゲットバスのバージョンUPは、早くも大台連発！聞いたところによると1.1kgが出たとか。一体どこまでいくのか?私もラストのパレスでワザと糸を切りまくって1kg以上の奴を追いかけてますが（邪道か?）たまに違う奴を釣ってしまいます。　by　T・E

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,261,300	ジョーさん最近来ないんで忘れそーです	ALL タン・フー・ルー
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,264,000	闇将軍さん大会おめでとーございます	ALL キム・カッファン
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,236,300	はんだ ファランのコンボ パクるな	ALL ギース・ハワード
4	エアガイツ	4'37"84	蒼月 冬弥(仮)スコアは106960	ALL TIFA
5	エアガイツ	6'35"68	RYO 対戦したい。スコア 87400	ALL INOBA
6	鉄拳3	1'58"08	YOUわシャオ	ALL ファラン
7	鉄拳	1'13"45	ボッキング 大会はボッキ吉光だ	ALL ポール
8	バーチャファイター3tb	1'45"08	東京・・・ 魔神ラウさん今笑ったでしょ	ALLジェフリー シングルモード

通信欄
●6月28日、鉄拳3、3on3やります。賞品はプレステ出します。遠征大カンゲイ　4時スタート　エントリーは事前に電話か来店してください。チーム内同キャラ不可です。強者チーム求ム！

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーII	9,086,360	SHU	ALL
2	マーヴルvsカプコン (ロックマン、ウルヴァリン)	2,459,400	ZCY With ゲーセン変態連打マン	ALL
3	マーヴルvsカプコン (ロール、ガンビット)	2,339,400	SOX⇕	ALL
4	マーヴルvsカプコン (ロール、ウルヴァリン)	3,005,500	ZCY With ゲーセン変態連打マン	ALL 連付き
5	マーヴルvsカプコン (ロール、ウルヴァリン)	2,882,400	SOX⇕	ALL 連付き
6	マーヴルvsカプコン (リュウ、ウルヴァリン)	2,055,600	K・N	ALL
7	鉄拳3 (キング)	2'42"31	K・Y	ALL
8	鉄拳3 (ガンジャック)	2'44"20	K・Y	ALL

通信欄
●♡　☆
左目で星を見るとハートがなくなりました。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ブラックスネイル)	15,564,280	OTAK	ALL 残×1 ど～でもいい
2	ストライカーズ1945II (モスキート)	2,893,700	全然ダメ G・F店員	ALL 残×0 B×1
3	ストライカーズ1945II (震電)	2,835,800	悶激ストライカーズ 中野龍三	ALL 残×1 けい㊦
4	バトライダーVer.B (一般コース)	4,034,900	初の400万台PZR	スミス 残×2
5	エスプレイド (J−B5th)	16,745,900	素人シューターMSA	1周ALL 残×0
6	ライデンファイターズII (スレイヴ)	108,002,160	広末涼子とがんばらナイトGDM−C.MA	ALL 残×1
7	アウトフォクシーズ (B.ホワイト)	13,680,000	これ以上出ません!! CIMA	ALL パーフェクト4回
8	アウトフォクシーズ (J.スミス)	13,281,000	ナギラM66	ALL

通信欄
●シューティング筐体7台に素人シューターMSA作製によるボリューム付ヘッドホン端子を取付いたしました。この場を借りてお礼申し上げます。みなぜひヘッドホン持参でご来店ください。
頑張れ日本代表！　by　翼EB

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、山崎、いおり)	661,000	K.K.まだやりますぅ～!K.O.F!!	1コインALL アテナのみ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、山崎、いおり)	661,900	K.K.まだあそんでますぅ～!	1コインALL アテナのみ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、山崎、いおり)	658,400	K.K.即死バンザイ♡愛です。Kーすけ。	1コインALL アテナのみ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、山崎、いおり)	623,400	K.K.キャラゲーとかってやらねーの?	1コインALL アテナのみ
5	バトライダーVer.B (ストローマン)	12,523,100	DSP.	ALL クリアしただけ。
6	中国龍3	13,970	SEX、茶ぶ台、コメントなやんでもんぜつ	3面死亡。
7	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ		CRY切り裂き、ぬぎゲースコアがねぇっ!	3クレジット ALL
8	上海III	75,400	MAD、池切、あじじまん。	1コインALL

通信欄
●最近、僕の知りあいの茶ぶ台くんがぶっこわれちゃって困ってます。
by最近ガンダムWにはまった切り裂き。茶ぶ台愛のメッセージ！かな?おまおま、．うおーっ！好評！茶ぶ台日記第4発！WFもいいけどラフされるな。チャリ盗んでも乗ってくるなっ！バカ

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202 ☎(044)556−3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(ストライダー飛竜・ジン)	1,961,700	クッチャン	ALL
2	マーヴルVSカプコン ストライダー飛竜・シーベンティ	1,884,900	J.T	ALL
3	マーヴルVSカプコン(リュウ・ロックマン)	1,531,000	MEGUMI	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2(李香緋)	1,366,900	KEN・T	ALL(アルフレッド)
5	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,304,900	TAK	ALL(アルフレッド)
6	リアルバウト餓狼伝説2(ギース・ハワード)	1,229,500	T.K	ALL(アルフレッド)
7	リアルバウト餓狼伝説2(不知火舞)	1,203, 00	T.K	ALL(アルフレッド)
8	リアルバウト餓狼伝説2(ボブ・ウィルソン)	1,188,100	T.K	ALL(アルフレッド)

通信欄
●(5月1日)ファイナルロマンス4対戦にて新入荷!
ゲーム基板売ります。ほしい方はぜひ当店へ!
EX2がほしいな。店長入れてほしいな。
戦国麻雀もほしいな! by 記入者

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1−1−33 ☎(054)253−0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(いろり)	13,109,830	KTC あと400万くらいのひそう。かな	5面ラスボス 200万落ち
2	マーヴルvsカプコン(Wマシン・ウルヴァリン)	1,699,900	怒首領蜂2NDビデオの感想「人間じゃな」涼	1c ALL リリスあり
3	バトライダ(上級)(バロン・マニア・カイン)	11,386,950	6面残機計画失敗 K SAME−EES	3つ目ボタンアリ ステージ8
4	バトライダ スペシャル G-4・ステ・カーペ	7,277,690	怒首領蜂ビデオの感想「マネできるか」涼	3つ目ボタンアリ 17面
5	リアルバウト餓狼伝説2(ヤマザキ)	1,317,400	ROMAN	1c ALL 隠しキャラあり
6	リアルバウト餓狼伝説2(ホンフゥ)	1,067,900	・古岡 輝	1c ALL
7	ライデンファイターズ2(スレイブ)	105,465,820	調子がいい時はバグSDD−JBS	運付 1c ALL 残×0
8	メタルスラッグ2(エリ)	3,631,800	前回の訂正「涙がい」×「涙が…」涼	6面 2万落ち

通信欄
●さあ!!みなさまお待ちかねのエスプレイドが入荷しました!!さあだれが先に1cクリアするのか?さて次回より新人の小山君が登場(新担当)します!!次回!!ゲームコンドル「オレが小山だ!!」にレディゴォーウ!!当店常連みなさま今までありがとうございました!! クソ松永

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1−1−3 ☎(053)439−4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	19,669,050	・F・	1COINALL
2	エスプレイド(JB−5th)	20,143,870	・F・	1COINALL
3	エスプレイド(美作いろり)	20,485,000	・F・	1COINALL
4	ストライカーズ1945II(震電)	2,437,600	H.K	1COINALL 残×2
5	ストライカーズ1945II(疾風)	2,182,500	A.K	2−8
6	セガラリー2	4'05"47	野田名人会CGZ	チャンピオンシップ ランサー MT
7	ゲットバス	10,530	M.Y	ディープクランク パレスエリア
8	タイムクライシスII	935,830	THX	1COINALL 15'05"41 残×3

通信欄
●HI!今日は梅雨もはねとばす熱気あふれるゲームオフからボブがおくるよ。何?最近お腹のたるみが気になる?そーいう時こそ気合と根性ちゃー。ゲームもまたしかり。気合、根性、一握りの金があればゲームは強くなれる。ゲーマーよ強くあれ。 by 似非ボブ

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1−2−6 ☎(0543)64−8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	13,182,280	SDD−やる気なしーダメ男	ラスボス
2	エスプレイド(J−B5th)	17,687,820	T.M−YUI	ALL
3	エスプレイド(美作いろり)	21,575,880	DAR改めSDD−HUD−KED	ALL
4	メタルスラッグ2(メガネ)	4,956,800	Y・S	ステージ6
5	ブレイジングスター(D NO135)	44,225,430	T.M−YU	ステージ7
6	バトルガレッガ(G−913)	12,215,700	T.M−YJI	ALL
7	バトルガレッガ(チッタ)	12,969,200	SDD−HUD−KED	ALL
8	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,067,260	SDD−KED	ALL

通信欄
●サイが現在プリンス内にて人気急上昇中!
体験版にて181牧田目指して特訓中。(1牧田=110点)謎?
マロやん(牧田) 18牧田 らいんこっく 74牧田
館林◯晴ロリ²Dio 8牧田 かえで 7牧田

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7−4−7 成田ビル2F ☎(03)3734−1367

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国エース	184,500	ZSM久しぶりだが1周クリアできよかった	ALL㊣なし アイン使用
2	雷電DX	1,153,730	OHA まだ上狙える人なんだけどなぁ〜	㊣なし
3	19XX	18,444,760	ISG−SJXボタン配置直してありがとう	ALL㊣有り
4	レイストーム	21,134,200	OHA 苦労しました	ALL㊣有り
5	ゼビウス3D/G	992,380	OHA かせぎまくるぞー	㊣なし
6	バトライダー(Ver.B)	2,122,590	斉藤 エディットできて毎日違った感じ	ALL㊣有り
7	R−TYPE・LEO	483,200	KATO− まだいけるのに〜!	㊣なし
8	海底大戦争	353,600	TAKESMI やはりむずい!	㊣なし 4ステージまで

通信欄
●謎のコスモちゃんの登場でさらに妖しい店になりつつあるコスモMデース当店は小さなお友達から大きなお友達までナウな景品を用意しておまちしておりマッスル。でもあんま恐いのは来ないでネ♡みな小心者だから怒れないぞ!!じゃまた来週ー!(嘘でス)

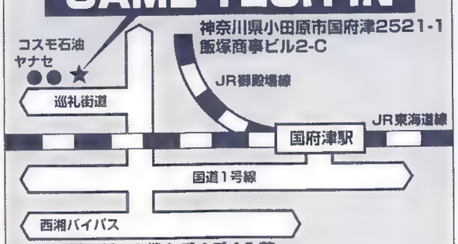
プレイシティキャロット伊勢崎町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3−95 ☎(045)252−1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	19,996,520	H.Y	J−B5th 1c ALL㊣
2	エアガイツ	95,490	DES	李書文 8'31"62
3	エアガイツ	88,860	PC	NASEEM 7'26"46
4	エアガイツ	82,130	STH	HAN 8'15"84
5	私立ジャスティス学園	3,748,700	シンゴ	さくら&恭介 1c ALL
6	私立ジャスティス学園	3,086,100	シンゴ	さくら&ロイ 1c ALL
7	私立ジャスティス学園	2,916,200	シゲ	岩&さくら 1c ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	542,600	Y.K	アテナ・テリー・庵 1c ALL

通信欄
●これが掲載される頃には、おそらく「ナムコ・オールドゲームフェア」が始まっていると思います。ゲームはお客様のリクエストで決めていこうと思っています。(おそらく第一弾はファイネストアワー)
P.S.札幌O氏をはじめ全国の同士よ頑張りましょう! ㊙

GAME TECH IN



- 最新のゲーム機をぞくぞく入荷。
- メダルゲームコーナーもあります。
- 特に新作カプコン機の入荷が早いです。
- 地域のみなさまに愛されるお店づくりをしています。
- 各種プライズゲームあります。
- 店内はとてもきれいです。 (店員 小寺 靖)

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J−B5th)	22,609,830	吉田君	ALL ㊦×2
2	エスプレイド(美作いろり)	12,897,580	華麗なる成長禁止	ラスボス最終形態
3	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,880,300	打倒毛利	ALL ㊣付き Ⓑ×2 ㊦×0
4	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,932,600	たこ助	2−4 ㊣付き
5	怒首領蜂(タイプC)	341,735,930	北本さん	2−7 ㊣付き ショット強化
6	怒首領蜂(タイプA)	180,462,720	北本さん	2−7 ㊣付き ショット強化
7	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー)	1,266,200	O.S	ALL アルフレッド㊒
8	ストリートファイターIII 2nd(ダッドリー)	5,062,700	KAZ	ALL R.アッパー 真ゴウキ㊒

通信欄
●当店ではオラタンが対戦4ポイント先取!また毎週日曜日にはゲーム大会を開催中!!優勝者には、最強の証として素敵な賞品、さらに写真が店内に飾られます。第一回オラタン大会はIOC−258さん、第一回マーヴルVSカプコン大会はマサさんが優勝しました。

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2−22−21南ビル ☎(0423)91−0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,332,600	SRJ	ダックキング ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,259,400	PAN	シャンフェイ ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,304,700	NIX	テリー ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,223,700	PAN	ギース ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,243,100	PAN	クラウザー ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,297,500	???	山崎竜二 ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,242,400	NIX	タンフールー ALL
8	リアルバウト餓狼伝説2	1,271,100	NIX	不知火舞 ALL

通信欄
●ハイ!今回もR餓狼伝説2のスコアで一色です(笑)。それとお知らせです。当店は、6月中にリニューアルいたします。B1がビリヤード、1Fがメダルコーナー、2Fがビデオ機50台の構成となります。景品コーナーも充実しますので、ぜひ、ご来店くださいませ。

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1−10−7一番街ビル1F ☎(03)5386−2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作いろり)	23,335,080	ファベル、ニトー少佐(ニセ)	ALL 連なし 残×3
2	エスプレイド(J−B5th)	21,242,500	SDD−DON	ALL 連なし 残×3
3	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,961,600	まだまだG.F定員	ALL 連付き 残×0 ボム×1
4	ストライカーズ1945II(震電)	2,923,900	そんな、お手を上げなすって、中野龍三	ALL けい連 残×2
5	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	104,616,390	STF−桑名摂津守	ALL けい連
6	19XX(ライトニング)	19,556,300	RCA−NST	ALL 連付き
7	リアルバウト餓狼伝説2(秦崇雷)	1,293,700	バレッタ連合軍NHY	ALL
8	魚ポコ	4,857,300	Sexyるたまあ	ALL 39個 9連鎖

通信欄
●ケンタゴンホームページ開設しました。新作情報、スコア、イベント等をメインにご紹介してゆくつもりなので、みんな見てね♡
アドレスは、http://village.infoweb.ne.jp/~fwhn3419
・バーチャロン、オラタン入荷!! ついでにバトルガレッガも入荷。

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1−14−2 ☎(03)3426−8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作いろり)	9,903,010	TAN 綾香を極めし者	5面 船橋店
2	エスプレイド(相模祐介)	9,633,580	ひみつ店員メタモル MRYエクストラ	5面 船橋店
3	エスプレイド(J−B5th)	9,254,340	パワーグラデーション	5面 船橋店
4	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,247,400	S・I	ALL 経堂店
5	マーヴルvsカプコン	3,006,100	伊丹13	ガンビット ロックマンALL 船橋
6	MSHvsストリートファイター	3,505,400	浩二and江戸 by神	ウルヴィ リュウ ALL 船橋店
7	パズルボブル4(1人でパズル)	45,293,850	カードキャプター杉原みのり	R−13 船橋店
8	雷電II	3,397,270	グッドクラシック経堂 STF−桑名寛千代	7−2 連なし 経堂店

通信欄
●めったに新作のSTGの入ることのない当店ですがエスプレイド入荷しました。ラスボスまでは行けてもそこからがつらいみたいですね。気合でがんばりましょう!それと経堂店は朝11時開店です。船橋店は10時。開店時間に気をつけてください。 店員Ⓣ

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂2−10 カグラヒルズ1F ☎(03)3267−8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	21,267,730	DAI	ALL ㊣ 残×3/5
2	エスプレイド(J−B5th)	13,262,040	DAI	ラスボス ㊣
3	エスプレイド(美作いろり)	21,619,930	DAI	ALL ㊣ 残×1/6
4	プチカラット(うでだめし・ふつう)	18,594,180	TBR−プチカラットを世に知らしめる会	ALL シスト
5	ストライカーズ1945II(震電)	2,849,000	中国語の日中学院 中野 龍三	けい㊣ ALL 残1
6	ライデンファイターズ2(スレイブ)	107,101,700	TON	㊣ ALL 残×0
7	バトライダー(Ver.B、上級コース)	11,581,430	ZMBくんしょうが〜	マニア・バロン・宮本 ZCITY
8	Gダライアス(zone α)	51,111,920	SGL−LON	㊣ ALL 残2 ㊣50客㊣90客

通信欄
●今月もSGLのみなさまをはじめ多数のスコアラーの方のご来店、誠にありがとうございました。尚、当店では毎週日曜の午後7時よりさまざまな格闘ゲームの大会を開催しています。興味のある方はぜひご来店ください。あと、レゲー台設置も計画中です。 担当:VEG㊢

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町八23－1アルプラザ平和堂2F ☎(0761) 24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン (春麗、シャドウレディ)	2,535,500	YES	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	1,185,900	NAG	ALL(アルフレッド有)
3	エアガイツ (SASLKE)	6'37"85	NHK	ALL
4	ストリートファイターII 2nd (ヤン)	5,103,400	YES	ALL (5本勝負)
5	メタルスラッグ2 (ターマ・ロビング)	3,300,400	NAG	ファイナルミッション
6	ゼロガンナー (アパッチ)	1,343,000	TKD㊫－T.T	ALL (3機設定)
7	レイストーム (R－GRAY2)	16,475,550	GTR	ステージ8
8	首領蜂 (C－Type)	21,337,460	FMJ	蜂負 (4機設定)

通信欄 ●バーチャロン・オラトリオタングラム、100円2本先取、対戦3本先取です。みなさんの熱い対戦を待ってます。また、当店では奇数月のビリヤード大会実施中。優勝者には、キューセットをプレゼント。大会参加者と新規スコアラーを随時募集しています。

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119 ☎(0584) 88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ2 (BAHN)	5'25"34	H.V	ALL
2	バーチャロン オラトリオタングラム	4'21"26	ZZZ	ALL アファームドB
3	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	1,224,200	TMM	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (チン・シンザン)	983,000	NOM	ALL
5	エアガイツ (SASUKE)	7'33"60	SAS	ALL TIME
6	エアガイツ (SASUKE)	90,680	SAS	ALL SCORE
7	マーヴルVSカプコン (ロックマン&ウルヴァリン)	1,264,402	CAC	ALL
8	エスプレイド (美作いろり)	5,239,780	AAA	ステージ4 1coin

通信欄 ●だんだんと暑くなってきましたが、リアルバウト2、バーチャロン2、ファイティングバイパーズ2など入荷し、格闘ゲームはさらに熱くなっています。パズルやシューティングなどもいろいろと設置してますので、格闘苦手な方もぜひ一度ご来店ください。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5 ☎(058) 274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン オラトリオタングラム	8'22"66	DFR	アファームドB
2	ファイティングバイパーズ2	3'02"56	DDD	BAHN
3	メタルスラッグ2	3,853,180	H・I	ステージ6
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,251,200	386	ALL
5	ゲットバス New.ver	10,520	H・Y	ALL
6	タイムクライシス2	703,590	T・S&SL	協力プレイ
7	エアガイツ	7'21"42	H・Y	HAN ALL
8	堕落天使	351,800	DAY	ハリー ステージ?

通信欄 ●「身体は避けなくても弾にはあたりません(笑)」てな訳で、タイムクライシス2をはじめ、ゲットバスとバーチャストライカー2の新バージョン、オラタン、FV2、RB2、EX2、さらにはSNKのトップボンバーまでもと、春の新作が続々と入荷してます！ぜひ(つづく)

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1 ☎(076) 275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,471,300	A.S	1クレジット 改造なし ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (秦 崇雷)	1,382,700	A.S	1クレジット 改造なし ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (秦 崇秀)	1,340,700	VWS	1クレジット 改造なし ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,324,500	M.T	1クレジット 改造なし ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,311,300	VWS	1クレジット 改造なし ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	1,292,100	VWS	1クレジット 改造なし ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2 (タン・フー)	1,281,700	HIP	1クレジット 改造なし ALL
8	メタルスラッグ2	3,340,770	HIR	1クレジット 改造なし ALL

通信欄 ●RB2のキャラ別ハイスコアを募集しましたところ予想をはるかに超える多くのスコアを出していただきありがとうございました。次回は夏休みに、ちがうゲームでの実施を計画しています。ぜひ挑戦しにお越しください。 by 店長

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1 ☎(025) 373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	36,077,580	社長DX	7面 連付
2	エアガイツ (JO)	6'49"48	AYU	クラウド・ティファ有 ALL
3	バトライダーVer.B (ストローマン×3)	9,071,870	HIDE－BU	7面ボス 5ボス緑・赤有り
4	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	104,835,990	XXO	連付 ALL
5	バトライダーVer.B (カーペット×3)	9,519,870	GSR－EVO	8面 バシネットII有り
6	レーシングジャム (WRX)	2'07"303	酒井Micky㊌	初級T.T 完走
7	サイヴァーン (3号機)	2,987,070	酒井Micky㊌㋒㋱	4面ボス
8	ゲットバス	10,830	HAL	

通信欄 ●みんなー、元気にしてるー。
最近、暑い日と寒い日の差が激しくて体調を崩す人が増えているようです(当店々員T君、本日ダウン)。「カゼかなっ」と思ったらプラスワンでいいアセ流そー。FV2好調、エスプレイドも入荷。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29 ☎(058) 247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン (ロックマン&飛竜)	1,158,300	TES	ALL
2	マーヴルVSカプコン (モンガン&ソリス風モンガン)	1,063,100	GTO	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	1,220,100	KEM	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	934,600	GET	ALL
5	侍魂 (覇王丸)	950,420	T.M	ALL
6	侍魂 (覇王丸)	933,870	JOE	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (テリー・山崎・拳崇)	545,200	TAK	ALL
8	ストライカーズ1945II (震電)	1,316,200	民田晃士	ALL

通信欄 ●新作続々入荷中です。格闘、パズル、マージャン、メダル機など各種ゲームとりそろえております。だんだんと暑くなってきましたが、冷房の効いた当店で、対戦格闘などで盛り上がってみませんか。みなさまのご来店お待ちしております。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通1－12 ☎(0532) 55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2 (2人プレイ)	726,310	T・T&?I/	ALL
2	電車でGO！2 (秋田新幹線)	197.8km	375M	ALL
3	電車でGO！2 (ほくほく線)	195.5km	L777	ALL
4	電車でGO！2 (京浜東北線)	175.7km	モハ903	ALL
5	レイヴレーサー12周設定 (初級)	9'09"788	AKD	ALL
6	レイヴレーサー (中級)	10'12"706	AKD	ALL
7	レイヴレーサー (上級)	13'10"136	KOC	ALL
8	レイヴレーサー (最上級)	8'59"709	AKD	ALL

通信欄 ●GWのエアガイツ、フリープレイイベント、多数のご来店いただき、本当にありがとうございました。今後もいろんなイベントを行ってまいります。ぜひご来店ください。GW中、あまりスコア申請がなく悲しかったです。地下2Fの申請ノート、どんどん利用してください。

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上2－4－5セントラルビル1F ☎(0258) 32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (シャオユウ)	1'25"56	ゆき	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,344,600	A・B・E	ALL アルフ有
3	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	107,951,180	ふろすて食ってみて－T－You	ALL 200万おち
4	バトライダー	11,869,400	初クリア T.T	ALL上級コース ストローマン×3
5	ストリートファイターII 2nd(ユン)	4,783,000	NAL－Buy	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (アテナ、ラルフ、イオリ)	707,600	死ぬ～ ELTII	ALL
7	エスプレイド	21,488,110	M.S	ALL J－B 残×3
8	怒首領蜂	530,137,020	やる気なし T.T	2週ALL 残×1

通信欄 ●いやあおひさしぶりです。これがのる頃にはkof98が入荷してると思います。今年はちょっと早いですね。なんでかな?あと、ビートマニアの2ndも入荷してると思いますんでみんなで来てね。ところでビールがおいしい季節になりましたネ。バイクも楽しいし。

ゲームプラザ・ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3 ☎(058) 241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,466,800	K.S	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (崇秀)	1,408,100	SKL	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (李)	1,336,400	A.M	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (東)	1,335,700	A.M	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (ダック)	1,335,300	T.I	ALL
6	ブラッディロア (YUGO)	8'26"38	SKL	ALL
7	ブラッディロア (うさぎ女)	9'01"40	UNI	ALL
8	メタルスラッグ2 (フィオ)	3,635,661	KKK	6面

通信欄 ●Sumさんへ、お世話になりました。
そちらでも頑張ってください。 by 常連一同
Willさんへ 女装頑張ってください。
O. Tさんへ 死にましょう。 by M山LSD

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎ (0774) 24−6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,367,000	M.M	上級 ALL アルフレッド有
2	バトライダーVer.B (ボンバーソルバー・バロン)	13,918,430	No−AYT「IJU」	上級コース ALL
3	アームドポリスバトライダーVer.B (特別コース Fバロン)	6,427,920	No−AYT「IJU」	ALL
4	怒首領蜂	277,856,530	TKS−ダイブロウ	Cタイプ 2−7 ショット強化
5	あっかんべ〜だ〜	788,520	ソニーはベーター? たもっちゃん!	ALL 残0
6	ザ・シンプソンズ	156,400	かせぐの失敗 RST	ALL 残0
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,591,900	なんちゃき−全キャラALLだ六地蔵美樹原	朝日奈夕子 ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,613,600	なんちゃき=次はスコア狙いだ六地蔵美樹原	藤崎詩織 ALL

通信欄　●最近、過去の格闘ゲームの対戦がアツイです。ストZERO2とか、天草降臨とか。特に新紅郎無双剣が盛り上がる時はとてもうれしいです。私は。そういえばぷよな方々のご来店もあり、ぷよ各種もアツくなってます。もっと来てください（笑）　店員　宇治新黄ナコ

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6 − 4 − 9　☎ (06) 351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 (上級)	261.5km	FEV−EX.㊟	1c ALL 96点 144秒
2	バトライダー (カーペット×3)	17,100,040	MJK♡ALN	1c ALL 上級
3	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	106,175,440	I.H	1c ALL
4	ライデンファイターズ2 (ジェアノー)	105,474,870	ねるけえ㊥	1c ALL 400万落ち
5	エアガイツ (ハン)	5′02″75	K.y	1c ALL 97630点
6	バトルヘブイスト (エンイン)	79,100	猫みみ〜ノ二萌え〜 MAX−C	1c ALL
7	ファイティング武術2nd (花月)	2′17″18	JFK	1c ALL
8	パズルボブル4 (ひとりでパズル)	392,276,920	FEV−EX.㊟	1c ALL ふつう、表、W

通信欄　●すっかり、梅雨の季節になりましたな〜（予想）梅雨といえば、カビの季節です。みなさん、食あたりには気をつけましょう。
あと、ねるけえさん、ご来店いただき本当にありがとうございました。今後も、よろしくおねがいします。　by・猫みみMAX−C

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町 4 −13　☎ (0720) 23−6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (マリア×3)	12,802,830	YUR	上級　ラスボス
2	バトライダー (マリア法院カーペット)	10,760,990	T.K	上級　6面ボス
3	バトライダー (ミヤモト×3)	10,478,700	A.M	上級　ラスボス
4	バトライダー (ミヤモト、マリア、カイン)	10,047,140	㊙	上級　6面ボス
5	怒首領蜂 (Aタイプ・レーザー)	151,159,490	AGF	2−6
6	怒首領蜂 (Cタイプ・レーザー)	230,414,910	㊙	2−6ボス
7	パズルボブル4 (VS、CPJ、1P)	1,716,570	SHO	12R
8	エスプレイド	スコア募集中		

通信欄　●最近、雨ばかりでムシムシしてイヤですね。でも、もうすぐまた夏が来る！夏といえは、KOFシリーズですネ♡今回は、カプコンもZERO3が出るそうで熱い夏になりそうだ！

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町 8 −11　☎ (06) 994−7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (いろり使用)	9,450,020	S.W	5面まで
2	エスプレイド (裕介使用)	12,485,090	練習中 一般人　S.T	5面まで
3	エスプレイド (J−B使用)	10,101,340	D.S	5面まで
4	ストリートファイターⅢ2nd (コウキ使用)	6,299,700	F.K　瓦職人	ALLクリア
5	メタルスラッグ2	3,990,860	GAL	6面まで
6	バトライダーVer.B (カーペット使用)	9,369,980	A.K	7面
7	鉄拳3 (シュン・チャン使用)	1′41″18	おそすぎ MRP−S.T	ALLクリア
8	リアルバウト餓狼伝説2 (舞使用)	819,200	D.S	クラウザーまで

通信欄　●いつもご来店ありがとうございます！当店は1プレイ50円（バーチャロン2のみ100円）で営業中☆コミュニケーションノートもありますのでドシドシ書きこんでやってください!!
もちろんスコアラー大歓迎♡　by、スコア担当：氷室店員&店員B

ゲームセンタービンゴ

愛知県岡崎市明大テラ本町4丁目15
TANAKAビル1・2階



ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野駅前通りベルタウン 2 F　☎ (0598) 21−1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	エスプレイド	15,576,970	F・J・K	ALL　祐介
2	バトライダー	10,513,100	F・U・K	ALL ストローマン×3
3	ブレイジングスター	28,311,830	ⓩ	ラス面 ウィンディナ
4	スターグラディエイター2	4′06″78	386	ALL イーグル
5	スターグラディエイター2	301,000	TAG	ALL レイン
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,312,800	F・O・V	ALL ジョー東
7	マーヴルVSカプコン	3,213,400	TAG	ALL ロール ウルヴィー
8	メタルスラッグ2	4,941,320	らくだのココロ	ALL フィオ

通信欄　●当店の常連スコアラーは最近、不調?なので、みなさん、当店にハイスコアーを出しに来てください。DON−AZL君、ⓩさん、来店ありがとう。またスコア出しに来てください。
☆シークレットファイルあります。ほしい人は店員TAGまで！！

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎ (0749) 27−5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム (テムジン)	7′49″47	どちら様でしょうか?	2本選手 60秒(以下同じ)
2	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	8′04″00	eiemu(ハイスコア常連やね)	
3	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	8′12″66	GIL(オラタンデビューなのに)	
4	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	8′20″85	RGB(毎度ノートの書き込みありがとう)	
5	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	8′28″60	どちら様でしょうか?	
6	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	8′36″45	GIL	
7	バーチャロンオラトリオタングラム (テムジン)	8′40″79	GJN(ざじん)	
8	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームドB)	9′03″83	GIL	

通信欄　●さてみなさま、もうオラタンの複雑な操作には慣れましたか！私はまだです。だって、前作の応用が全然きかないんだもん！でも対戦は相変らず面白いっスね。ウチではガンガン斬り合ってます。遠方の方もよろしければどうぞ。連絡いただければ常連集めておきますんで。

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江 2 −17−25　☎ (077) 545−1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ウィンディナ)	23,041,610	メガネの兄ちゃん CAPCOM	1cALL 7面クリア
2	メタルスラッグ2 (ターマ)	4,270,990	JIN	1cALL 6面ラスト
3	スターグラディエイター2 (エル)	189,400	BBC	1cALL
4	スターグラディエイター2 (レイン)	177,700	DNAリサーチ	1cALL
5	スターグラディエイター2 (グラッド)	161,400	ECC	1cALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,388,300	サトウー	1cALL
7	リアルバウト餓狼伝説2 (秦崇雷)	1,353,500	KYO	1cALL
8	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,303,600	GAG	1cALL

通信欄　●中高生の女性ゲーマーのみなさまがんばってハイスコアーを出してください。
すてきな絵を書いていただきありがとうございます。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武 1 −16− 8 第1Uコーポ1F　☎ (052) 452−0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャロットブレイカー2 (トウカイテイオー)	10,49,5	火曜日はタイトーで、TACOきこう!!	師範応怒パワー ALL
2	バスアングラー トレーニングモード−琵琶湖	5211	びわ湖の橋の下でのんびり釣りをするJNY	ひみつ♡自分のテクニックだね
3	プチカラット (うでだめし〜かんたん)	2,277,480	さらに更新!by 結城瑞穂に(以下略)	ALL
4	スターグラディエイター2 (レイン)	288,500	NGK−T畑	ALL 同付
5	コラムス (ハード)	31,699,342	沢田まゆ命!!DOI (辺見えみり)	L295 J9999+α
6	ブレイジングスター (ウィンディナ)	42,442,050	まおまおNHK㊐	ALL　残×0 連付
7	エスプレイド (美作いろり)	25,389,370	KUS−竜翠球	ALL　1ミス 連付
8	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,425,500	KUS−竜翠球	ALL

通信欄　●名古屋駅からはちょっと遠いけれど、一度来ればもうアナタはトンガに夢中！っつーふーにはならんか、やっぱし。ちなみに新作入荷と、プライズの入荷は、良い方だと思います。
※毎月第3土曜日にオラタン大会（ツイン筐台）やってます。来てネ♡

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町 1 − 5 − 1 グリーンシティ 3 F　☎ (0565) 88−8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	2,423,100	M.C	リュウ&シャドウ 1コインALL
2	ストリートファイターⅢ2nd	5,613,300	M.C	ユン使用 1コインALL
3	ストリートファイターⅢ	2,452,100	MTK	ケン使用 1コインALL
4	X−MEN vs. ストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
5	MSH VS ストリートファイター	3,250,700	イリブー	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
6	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コインALL
7	Gダライアス	38,281,440	キヌヤン	㊙ 残3機 0 1コインALL
8	ストライカーズ1945 Ⅱ	2,118,000		ハヤテ使用 1コイン

通信欄　●ストリートファイターEX2入荷！生れかわった奴らをプレイしたか！！ちょ〜〜〜もえ♡もえ♡愛しの「きんちゃん、キック」やバル²の「ゴロ！ゴロ！」新システムを早く理解し、ライバルに差をつけろ！カプコで大暴れだ！☆ハイスコアラー求む☆

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町 2 −253− 1　☎ (0533) 89−8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (クシー)	32,547,740	DUC	ALL　連付
2	Gダライアス (オミクロン)	35,847,210	OOO−マルミツ	ALL　連付
3	バトライダー (一般コース)	5,689,300	RIM	ALL カーペット×3
4	私立ジャスティス学園 (恭介、さくら)	5,158,500	謎の食人魂	ALL
5	マーヴルVSカプコン (モリガン、リリス)	2,345,700	謎の食人魂	ALL
6	エアガイツ (Yo−Yoようこ)	99,500	Y・Y	ポイント
7	エアガイツ (Yo−Yoようこ)	5′35″15	Y・Y	タイムアタック
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー東)	1,805,600	DIO−RZⅡ	ALL

通信欄　●最近入荷したオラトリオタングラムが異常な盛り上がりを見せ、うれしいかぎりです。現時点ではクリアーしている人は見ませんねー（苦笑）。最後の丸いヤツ、どーやって破壊するのかわかんねー！まあ、これが載る頃にはみな、楽勝パターンを見つけてるよね???

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄 1 − 2 − 6　名宝会館B1F　☎ (052) 204−0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	293,406,970	SOLID−S.S	2−7　L強化 C−TYPE
2	怒首領蜂	91,042,440	SOLID−AMC㊍	2−5　S強化 C−TYPE
3	レイストーム	15,202,050	PC立川店員 O.K	ALL R−GRAY1
4	V・V	2,410,220	E−SCAPE GOAT	STAGE6 5機設定
5	ガイアポリス	7,008	SOLID−S.S	ALL プリンス
6	餓狼伝説スペシャル	1,176,900	GUTS−LUCK−オレ様!!	リョウで死亡 ギース
7	テトリス	999,999	飼葉くん結婚おめでとう NPA−ばのお	627ライン 金消しなし
8	モトクロスゴー！ (YZ250)	1′39″98	CNN	ALL　中級 1人COMなし

通信欄　●ビートマニア・2ndMiXが大流行してますが、うちにはありません。誰か買ってください。会社間の関係などお客様には一切関係ありません・・・・ト。独り言終わり。
P.S. O・Kさんまたゆっくりお話ししましょう！

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,284,700	I.K	1COINALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（崇雷）	1,255,300	ハニャーン♡ TKA	アルフレッド有 1COINALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（香緋）	1,245,600	H♡H	アルフレッド有 1COINALL
4	マーヴルVSカプコン（モリガン・ロール）	3,235,100	H♡H	1COINALL
5	マーヴルVSカプコン（リリス・ロール）	3,425,800	H♡H	1COINALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,217,400	TAMOf虹ネット	ゲームMLのみなさん見てる?ALL
7	ザキングオブファイターズ'97	606,600	YOU	1COINALL
8	ライデンファイターズ2	3,411,760	雪面、敵の弾が見えにくい　KAZ	S－3
通信欄	●ノート復活しました!!さらに格ゲー1プレイ50円に!!その上ドギモを抜くサービスやってます。店員は女ばっかりなので女性の方も気軽に遊べます。お近くにお越しの際はお立ち寄りください。オラタン通信?バルバドス使用率10%委員会発足　会員会長募集中!　by　沖健康			

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１Ｆ　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン オラトリオ・タングラム	3'09"12	MSO－ユン!日しかやってないよ	ALL アファームドB
2	ライデンファイターズ2	39,544,590	SIN	ALL スレイプ
3	ウインターヒート（スピードスキー）	11"111	nWo（健介）MTG	ノルウェー人
4	ウインターヒート（ダウンヒル）	32"34	KDM	ロシア人
5	ウインターヒート（ショートトラック）	43"50	KDM	ノルウェー人
6	ウインターヒート（ボブスレー）	41"09	KDM	ロシア人
7	ウインターヒート（スピードスケート）	33"51	nWo（健介）MTG	ノルウェー人
8	ウインターヒート	4'37"99	nWo（健介）MTG	ノルウェー人
通信欄	●オラトリオ・タングラム入荷!対戦も盛り上がっています。また、ストリートファイターEX2も入荷!!ゼロ3も入荷予定です。RB2もシングルと対戦台の2台を用意しております。			

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10山代ビル１Ｆ　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,264,400	タイガー　LV5が100%出せる人募集	1c ALL アルフレッド有り
2	リアルバウト餓狼伝説2（アンディ）	1,232,900	D.O	1c ALL アルフレッド有り
3	リアルバウト餓狼伝説2（タン）	1,214,400	D.O タン先生かなり強い。	1c ALL アルフレッド有り
4	リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,211,600	M.K	1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（ホニフゥ）	1,197,900	D.O　オレのマとを目のかたきにしないで	1c ALL
6	マーヴルVSカプコン（飛竜、シャドウレディ）	2,004,200	森広英憲 イカンな～。	1c ALL
7	マーヴルVSカプコン（モリガン、ロックマン）	1,822,400	YUS このゲームはおもしろい	1c ALL
8	マーヴルVSカプコン（モリガン、リュウ）	1,792,900	BCD 簡単	1c ALL
通信欄	●今回でハイスコア集計のほうを終了させていただきます。ハイスコアラーのみなさんありがとうございました。その代りゲーム大会のほうをひんぱんに行いますので遊びに来たってください。次の大会はRB2を予定しています。　スタッフ一同			

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町３－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（ギース・ハワード）	1,270,000	いたう	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（秦　崇秀）	1,283,000	山改	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,234,700	さとう	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2（ビリー・カーン）	1,205,900	―――	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（リック・ストラウド）	1,214,000	ABS	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（リー・シャンフェイ）	1,232,400	ABS	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（不知火　舞）	1,248,400	?	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム（スペシネフ）	8'54"48	PJL	ALL
通信欄	●5月5日大阪大会をめざして、高知予選（RB2）を当店で行いました。大盛況で又6月7日に行います。5月24日ネオジオ江坂店で高知より2名行きます。ヨロシク…			

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５　竹林ビル２Ｆ　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー（コブラ改　AH-1SX）	1,659,200	K.K	ALL
2	エスプレイド（相模祐介）	21,166,940	テムジン	ALL
3	エスプレイド（美作いろり）	19,812,090	約500万落　NAC－FA－007GIII	ALL
4	ストライカーズ1945II（Ki－84　疾風）	2,734,900	頭の中はスプライツbyトマトマン	ALL
5	バトライダーVer.B（ストローマン）	12,035,710	PLF	ALL
6	怒首領蜂（TYPE－C－L）	262,943,170	F.I	2－7
7	スターグラディエイター2（ブラックハヤト）	5'05"47	スプライツ同好会　スタンド名フジートール	ALL
8	スターグラディエイター2（ジューン）	5'19"85	fromNOA（私はキース様）	ALL
通信欄	●スタグラ2あーんどエスプレイド入荷!!これがのるころにはEX2、ダイナマイト刑事2も入荷されているはずだ!!今年もアミューは新作をバリバリ入荷中!!みんな遊びにこよう!!ALL50円だ!!格ゲーシューティングには自信アリ!!			

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－１　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン&モリガン）	1,662,700	榊霞	1c ALL
2	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン&リュウ）	1,134,600	77♡	1c ALL
3	スターグラディエイター2（ブラックハヤト）	6'46"44	雨男	1c ALL
4	スターグラディエイター2（Gビルシュタイン）	8'31"58	雨男	1c ALL
5	スターグラディエイター2（ライオン）	6'43"30	N10	1c ALL
6	大江戸ファイト（秀月）	577,860	ビシャモン	1c ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（キム.カッファン）	1,231,100	T.C	1c ALL
8	リアルバウト餓狼伝説2（A:ボガード）	1,197,500	AKI	
通信欄	●5月2日と3日のヴァンパイアセイヴァー大会に集まってくださった参加者のみなさま有難うございました。以降も毎月第1土曜日に大会を実施していくことになりましたので我こそは…と思われる方は、次回からの大会に参加してみても面白いと思うのですが…いかに。			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－９　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	13,542,900	R/R－LofN SOQ－OSOR	BHIIで死㊤鳥270万
2	月華の剣士（守矢）	2,109,000	SPN－FMS－YAN　お久しぶり!!	ALL 技
3	鉄拳3（ポール）	1'28"78	ジュリアなめんな!!	ALL
4	ザキングオブファイターズ'97（アテナ、テリー、マリー）	680,100	R/R－LofN クリス死ね!!	ALL
5	バトライダーVer.B（ストローマン）	9,805,740	5面勲章落ち（泣）ENVY落ち　LON	7ボス死 予選610万
6	エアガイツ（SASUKE）	98,270	H.K	ALL　ティファ クラウド有
7	リアルバウト餓狼伝説2（マイ）	1,306,600	全然ダメ!! 目標145万　LON	ALL　アルフ有 2－0×11
8	ショックトルーパーズ（ビッグママ）	19,484,100	R/R－LofN 次回2000万㊐予	ALL ジャングル→山岳
通信欄	●元店長㊦氏、今まで大変お世話になりました。常連一同とても感謝しております。これからもヒマがあれば顔出してください。ただ今、当店ではスコアラー（特にシューター）を募集中です。Gダラ、19XXなどもあります。　新スコア担当R／R－LON			

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	4,060,690	FONI	6面ラスボス フィオ
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,357,600	OKI	テリー 1c ALLアルフ
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,312,100	TEN	山崎 1c ALLアルフ
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,264,300	BAD	リー 1c ALLアルフ
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,223,900	TEN	クラウザー 1c ALLアルフ
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,216,800	E－100安藤	アンディー 1c ALLアルフ
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,215,400	BAD	ギース 1c ALLアルフ
8	リアルバウト餓狼伝説2	1,197,700	TEN	ダック 1c ALLアルフ
通信欄	●ストリートファイターEX2入荷してます。　by　ロリ好き店長			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町１－７－５　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M.	マジックユーザー魔法抜き1コインクリア	さらば、耕一	また、ナイトメアとしてあらわれる
2	D&D®S.O.M.	マジックユーザー魔法抜きシンで死亡	蛇D	マイヤー♡
3	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,370,900	HOS	耕一へ、あがりはお前にまかせる♡
4	リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,287,900	蛇D	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,258,700	耕一	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（チビ・兄）	1,257,100	AAA	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム（テムジン）	08'47"56	TOK	ALL 2本先取設定
8	バーチャストライカー2	+20	H.K	
通信欄	●第5回チャレンジャー杯結集。1位MON、2位BRダック、3位画面端待ちビリー。●オラタン対戦者求ム。●マニア向けプライズ専門店・コレクション、オープンおめでとうございます。場所は、大阪日本橋ソフマップ4号館より東へ1分。			

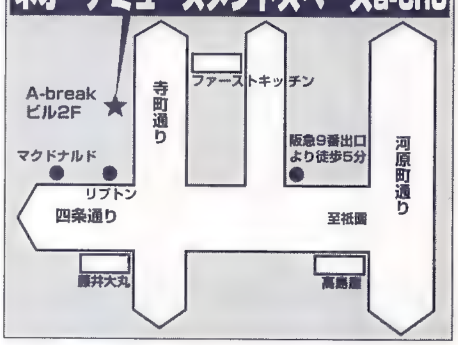
TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町２－３－12バーターサカモトビル　☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	671,800	ブ保会会長S	ALL 同付き
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ、チョウ、クラーク）	521,800	ガンダム星雲	ALL
3	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	974,300	中尉ADDICT	ALL
4	ぽっぷん・ぽっぷ（ティキ、ぱずる・ふつう）	920,000	YUYA.YAOTOME	ALL
5	ブレイカーズ（ティア）	1,131,300		5面 同付き
6	ブレイカーズ（ピエール）	1,297,000	YUYA.YAOTOME	4面 同付き
7	私立ジャスティス学園（英雄&英雄・ジャスティス学園）	1,529,600	おやぢLOVE²娘	ALL
8	マジカルドロップIII（ハングドマン）	112,854	逆さ男ってスナ●キンと似てるよね…てへ。	9面 ストーリーモード
通信欄	●只今1プレイ100円ですが、これが掲載されるころには50円になってると思います。何だかよく分からないゲーム（笑）もたくさんあるので、みんなで来てね♥今ファイターズヒストリーダイナマイトとサイバーボッツが熱いよ!!（笑）			

京都府京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302-303

ネオ・アミューズメントスペースa-cho



ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川坂町16－20　２Ｆ　☎（0720）27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（クラウド）	99,630	アーリー	1COIN ALL
2	エアガイツ（クラウド）	5'10"43	アーリー	1COIN ALL
3	バトライダー（一般）	3,812,800	BCG	1コイン　ALL（警察官チーム）
4	バトライダー（一般）	6,413,100	YUU	1コイン　ALL（超能力チーム）
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,458,100	アーリー	1コイン　ALL（山崎竜二）
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,243,600	アーリー	1コイン　ALL（ダック）
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,210,100	アーリー	1コイン　ALL（舞）
8	19XX	10,394,900	ぼく、ばかぼんおなかへった…	1コイン　ALL（モスキート）
通信欄	●バーチャファイター2、対戦台にもどしました。腕に自身のある方は一度来てください。「もっと強い人と闘いたい・・・」でも僕は弱いでしゅ。　by　ばかぼん&クッキー			

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II	1,914,200	ABC(エビシ)	1c 2-8 ハヤテ
2	ライデンファイターズ2	93,358,120	点数稼ぎマニア CNN ㊐	1c ALL ♪ゾーン
3	エスプレイド	7,638,110	MTL	S-5 祐介
4	バトライダー	8,798,930	ABC(エビシ)	S-8 上級コース
5	メタルスラッグ2	2,650,0202	XYZ	ファイナル ミッション
6	シーバスフィッシング	11,200	K.M	
7	私立ジャスティス学園	2,436,800	K.O.K	ALL 夏　英雄
8	マーヴルVSカプコン	1,376,000	AAB	
通信欄	●いつもご来店ありがとうござ｀ます。			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,327,300	少年A	ジョー東
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,292,000	まだまだいく。 YZ-KAZ-ELT	李　香緋
3	マーヴルVSカプコン	3,657,300	FFF	シャドウレディー チュンリー
4	私立ジャスティス学園	6,126,900	IJU	響・将馬
5	怒首領蜂	214,137,370	AGF-BRG	A-SHOT 2-6
6	怒首領蜂	210,754,640	AGF-SHT	C-SHOT 2-5
7	怒首領蜂	150,154,310	AGF-ESP	C-LASER 2-5
8	バトルガレッガ	14,015,850	AGF-うにくん	ミヤモト　ALL
通信欄	●新入生、新社会人のみなさん頑張ってますか？そろそろストレス解消の時期じゃないですか？明るい当店で、あなた自身のハイスコアにチャレンジしてみませんか。パズルや、アーケードのハーレーダビットソンのハイスコアも募集してま～す。　♡M，E店長			

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,399,300	π r²	ALL　隠し G掲載2回
2	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,293,000	ジョジョゼゼIII	ALL　隠し G掲載17回
3	リアルバウト餓狼伝説2 (ダック)	1,230,900	フランケンシュタイナー	ALL　隠し G掲載55回
4	マーヴルVSカプコン (モリガン&ウォーマシン)	2,163,500	飛竜	ALL G掲載初登場
5	マーヴルVSカプコン (チュンリー&シャドウレディ)	2,039,200	宮崎重明	ALL G掲載31回
6	マーヴルVSカプコン (モリガン&リリス包モリガン)	1,661,100	卍トモノリ	ALL G掲載4回
7	月華の剣士 (玄武の翁)	3,418,800	NOR	G掲載8回
8	ストリートファイターIII 2nd (ユン)	5,831,400	フランケンシュタイナー	ALL G掲載56回
通信欄	●帰ってきたデューク最後！Fシュタイナー　ラスベガス、宮崎重明の3戦士！久びさにG・Wは盛り上りました！ガイルIII世は元気カナ？SLEII世は何処にいるの？みなさんお元気に青春してる？夏はKOF98が入荷しています。みんな帰って来いよ！兄ちゃんより			

ゲームイン・ナハII

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	2,523,100	JAN	1c ALL　モリガン&Sレディ
2	マーヴルVSカプコン	2,400,800	アサクラ　マイ XYZ	1c ALL　モリガン&Sレディ
3	ショックトルーパーズ (チームバトル)	24,939,800	UNE	1c ALL
4	メタルスラッグ2	点稼ぎしてません	UNE	1c ALL 残機無し
5	ぷよぷよSun (ふつう)	1,091,632	ヘンタイ 連鎖マシーン	1c ALL MAX16連鎖
6	バトルガレッガ	12,653,260	DEO	ミヤモト使用 1c ALL
7	ブレイジングスター	27,703,290	ダメシューター K.K	ペプロス使用 1c ALL残×1
8	ライデンファイターズ2	108,265,760	DS.K.K 沖縄で最終スコア!!	スレイプ。ミクラス×20 1c ALL。残×1
通信欄	●今まで精密機械のよ～なプレイで周囲を沸かしてくれたK．K君が進学のため内地にいっちゃいました。今までありがとう!!それから療養中のてる～早く元気になってくれ。（スタッフ及び常連一同より）。オラタンが“本店”のほうに入荷しました。（なぜ？）			



ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (ゴールデン)	11,280,030	GSP-VLIO (グラスホッパー)	LEVEL9 (カーペット)
2	ストライカーズ1945II (パンケーキ)	1,828,600	GSP-VLIO	2-4
3	Gダライアス (ラムダ)	25,167,800	ATFくん㊕	ALL 残×3
4	Gダライアス (ミュー)	34,627,900	ATFくん㊕	ALL 残×2
5	Gダライアス (クシー)	30,503,450	GSP-VLIO	ALL 残×3
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,537,190	ATFくん㊕	ALL 鳥170万
7	バトルガレッガ (チッタ)	11,320,170	GSP-VLIO	7面 鳥139万
8	エスプレイド (いろり)	11,759,160	SoDoM改	5面中ボス
通信欄	●これが載るころには、ストリートファイターEX2が入荷していると思うので、ぜひ遊びに来てください。 対戦者、ハイスコアを募集しています。			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン シャドウレディ&リリスモリガン	2,149,700	MAKIYA 98' MAK	
2	月華の剣士 (カエデ)	40人斬り。	ぽ ぱ い ジャッキーMN	
3	ライデンファイターズ2 (ミクラス×20)	105,138,600	ダメシューター K.K	ALL
4	私立ジャスティス学園 (響、恭介)	4,712,500	MAK	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,030,700	ACE	ALL
6	エスプレイド (相模祐介使用)	9,447,300	RAI	
7	ワイディングヒート (上級TA、タイムアタック)	4'00"241	A&W	
8	エアガイツ (ハン使用)	92,530	T.T	ALL 11ステージ
通信欄	●4月20日、オラトリオタングラムのメビウスダッシュ発見しました。知りたい方は、沖縄まで来てください。お店のスタッフは全く知りませんので。ベルグドル使いASO P．S．ぽぱいジャッキーMN君東京でもガンバレ！　ダメシューターK．K君連絡ください！㊕㊕			

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G・ダライアス (oゾーン)㊣付	47,560,810	BGR-にこよん	1c ALL
2	バトライダー (上級コース　マリア)	15,116,100	スランプ中 SHIC-HIR	1c ALL
3	バトライダー (上級コース　ストロ一マン)	13,648,290	GMC・DURAN	1c ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (キム・カッファン)	1,221,300	GMC・DURAN	1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (テリーボガード)	1,195,100	GMC・DURAN	1c ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火　舞)	1,040,600	SHU	1c ALL
7	マーヴルVSカプコン (シャドウレディ・春麗)	2,211 800	SHU	1c ALL
8	ストリートファイターII' (ケン)	1,404,000	··Q	1c ALL
通信欄	●5月5日をもって閉店しました。永い間ありがとうございました。ハイスコアーを出してくれた方、関係者の方お世話になりました。またいつか、どこかで、あえることを楽しみにしてます。 BYE！　キャッスルStaff一同より。			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苗ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル4	121,672,900	cdG-M.K	R27(W2)
2	メタルスラッグ2	4,807,160	MAT	あと100万はでる!
3	Gダライアス (oZONE)	42,656,090	ししょー	ヨシノリのないしょ!
4	ライデンファイターズ2	95,655,030	MNA	ジャッジスピア ALL
5	バトライダー	8,282,550	MAT-Team30All	誘導弾トリオ ALL
6	バトライダー	7,935,670	FLGS-アルフ	4号機×3 ALL
7	ストライカーズ1945II	1,864,400	MII	疾風 2-6ボス
8	ストライカーズ1945II	1,568,500	MII	フライングパンケーキ 2-4
通信欄				

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

8月9日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

「狙うぞハイスコア!!2」では、読者オススメのゲームセンターのマップを掲載しています！こんないい雰囲気のいい店！レゲーがバッチリ置いてある店！等、ゲーセンの紹介&マップ付で下記までお送りください！待ってま～す！

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

PRESENT



SETA PRESENTS

3名様

スーパーリアル麻雀PⅦ
③SS版ソフト



スペシャルアニメーションを搭載してよりパワーアップしたセガサターン版。欲しいけど、店員が若い女の子でレジにもっていけないんだよぅ、バッキャロウ！という君のためにいただいてきました。トレカも入ってるし。

④「朝比奈百合奈」ポスター
⑤「朝比奈 夏姫」ポスター
⑥「蘭堂芹香」ポスター
⑦「豊川エツ子」ポスター

天井に貼って、朝起きたときに「おはよう」とか言うもよし、つらいときに話しかけるもよし。サイズが大きいから、彼女たちをより身近に感じられるんじゃないかな？

各5名様

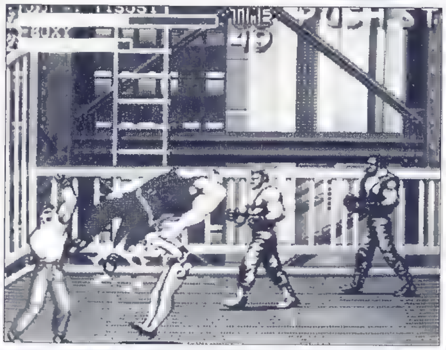


GAMEST PRESENTS

①「ファイナルファイト」基板

ストリートファイターZERO3にあのコーディーが登場!!この情報をキャッチして、コーディー初登場作品「ファイナルファイト」の基板を用意したぞ。

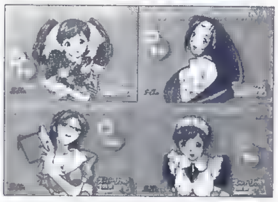
1名様



②豆本4冊セット

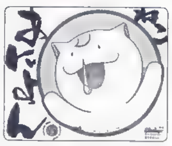
家庭用ゲームの規制から遠く離れた夢のオアシス…それがこの豆本だ。なんと全キャラ分4冊をセットにしてプレゼント!!その内容たるや、優良誌のゲーメストではとてもじゃないけど書けません。某編集部員はこの本を見て一言「男で良かった…」。ちなみに非売品です。

3名様



DOKU-SABI PRESENTS

⑧「フールのネコ」パズルパッド



なんとこのマウスパッド、まるい枠からカポッと外して「フールのネコ」の顔の部分だけでもマウスパッドとして使えるのだ。だからパズルパッドっていうわけ。パソコン画面に疲れた目も、このパッドを見てたら治っちゃいそうだね。

⑨「プチカラット」マウスパッド

PS版での発売もあと少しの「プチカラット」。発売が待ち遠しいファンの皆さんのために、読サビからマウスパッドを略奪してきたぜ。…本当は頭下げていただいてきたんですが。ほかにもいろんなグッズが載ってるから「グッズプラザ」もチェックしてみよう。

各5名様



SEGA PRESENTS

5名様

⑩「セガラリー２」「トヨタカローラ」ポスターセット

「セガラリー２」とモンテカルロラリーでトヨタが優勝したときのポスターをセットで！クルマ好きの方ならたまらないはず。



TREASURE PRESENTS

⑪「レイディアントシルバーガン」ポスター

アンケートでも「美しい」と好評だった「レイディアントシルバーガン」のポスターをプレゼント!!この迫力、美しさ…ため息ものですぞ。ファンは是非ゲットしてくれ！

10名様



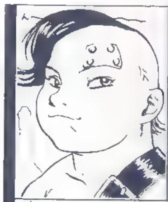
当選者発表

4月15日号

「ストリートファイターZERO」
「ネビュラスレイ」基板
内藤英夫　君　千葉県
「ゲットバス」
バサーキャップとポスター
小崎良彦　君　神奈川県
大橋宏幸　君　愛知県
「ゲットバス」
ルアーキーホルダー
佐藤俊介　君　北海道
熊木聖二　君　茨城県
宮下将彦　君　群馬県
高橋祐太朗　君　千葉県
中村龍一　君　埼玉県
浅井永嗣　君　神奈川県
郷原寿恵　さん　大阪府
野田新一　君　福岡県
門田祐三郎　君　福岡県
「電車でGO!2」特大POP
北村信之　君　愛知県
「電車でGO!2」ポスター
瓜田大介　君　青森県
豊田英治　君　岐阜県
垣内智晴　君　福岡県
平峰弘明　君　鹿児島県
「サイキックフォース2012」
新生ノアエンブレム
芝田正博　君　神奈川県
藤波綾子　さん　千葉県
黒部智之　さん　奈良県
大場敏幸　君　岐阜県
「ずっといっしょ」トレカ
吉田和由　君　茨城県
徳田祐介　君　神奈川県
川口敏夫　君　長崎県

4月30日号

「メタルスラッグ2」基板
奥田浩崇　君　岐阜県
「対戦タントアール　サシッす!!」
ソックス
村田雅史　君　宮城県
岡部知行　君　神奈川県
森江由起子　さん　大阪府
小森まなみジグソーパズル
高橋亮　君　北海道
奥山仁史　君　山形県
堀内瑞悦　君　長野県
浦井正　君　京都府
岡村公明　君　兵庫県
檜山修之・半場友恵・千葉一伸
サイン色紙
丹羽智恵美　さん　岐阜県
加藤英俊　君　埼玉県
水本隆　君　和歌山県
「電流イライラ棒リターンズ」
体験版PSソフト
吉田拓也　君　北海道
佐藤隆広　君　山形県
菅野祥大　君　宮城県
工谷格　君　千葉県
鈴木康之　君　神奈川県
宮本純一　君　神奈川県
杉本孝光　君　静岡県
水田佳吾　君　岐阜県
草場博　君　愛知県
麻博厚　君　奈良県



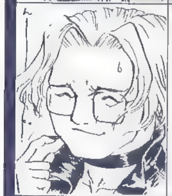
●人はどうしても偏見や自分だけの思いこみだけでものごとを判断してしまう。それに気づいているだけでたいしたもので、普通は気づきもしない。僕にそれを教えてくれたのは、突飛でひねくれた視点をもつSFであり、冷徹なまでの合理性を追求する科学である。そういう意味でお薦めなのが、井沢元彦氏の「言霊」と「逆説の日本史」だ。常識が正しいとは限らない。常識を疑うところからオリジナリティは生まれる、と僕は思う。（石井ぜんじ）



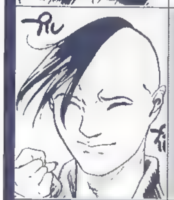
●忙しさなどの理由はあったけれど、基本的には返事などは出さないことにしていた。読者からの手紙、年賀状の話ね。が、やっぱりきちんと返事を出そうと思う今日この頃。自分の中で変わりつつある部分の1つです。どうもありがとう。いつも応援してくれる福岡の柏うどん君、埼玉の浅田啓子さんには、特に感謝の気持ちでいっぱいです。話は変わるけど、Mac版のヘルファイアは出ないのかな？Win95版と繋げて遊びたいのになぁ。（KAL）



●スクエア9階社長のアディトシです。GSスタジオで待っている今日この頃のハマリは、OVA版ジャイロボ。涙チョチョギリながら何度も見直しつつ行き着くは、当然それの立体モノ。どっからかキット化されていないかな～と思って雑誌を見ていると…。ウ～ン、維新組のキット。素晴らしい。イベント限定品が多く小スケール主体なのが個人的に惜しいが、思い入れタップリのアレンジとポーズがグー。でも最終決戦バージョンは、ちと高くない？



●ボクの3大趣味はアーケードゲー、パソゲーそしてクラシックレコード鑑賞（特に交響曲）だが、前の2つはよしとして謎なのがクラシックレコードのファン層だ。異国、異世代の文化を録音という代用品で楽しむわけで中身とイメージのギャップは大きいはず。知り合いに薦めてもピンとこないようで、そんなものだろうと思っていたが、秋葉原のCD屋を見ると実に様々な人たちが買っていく。どんな楽しみ方をしてるのだろう？（珈琲ふりーく）



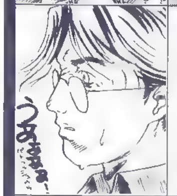
●某アクションゲームの他誌の攻略記事を見て不思議に思ったことがある。「担当者は本当にこんなやり方でクリアしているのだろうか？」ということ。実際に同じやり方でやっても90%死んでしまった。ぜひ1度見てみたい、てゆーか、まじめに攻略しろよと言いたくなってしまった。話は変わって、2年前のゲーメストをたまたま読んだら、なんと今の格ゲーの前作にあたるモノが6つも攻略されていた。続編しかないこの業界、大丈夫？（MVP）



●今年ももうすぐ半分終わるところだが、この時点で自分なりにかなり充実している。といってもこれはあくまで自分なりであって他人から見ればかなりのダメ人間であることも分かっている。ネットにハマって生活の時間帯が変わるし、○◇はたくさん手に入ったし、○◇を▲口●て▽したし、フニャ夫は来ないし…なにやってんだフニャ夫！仕事しろ！…って俺もだ。………というわけで、残りの半年が楽しみな今日この頃です。（CHU）



●1ヵ月ちょいぶりに編集部に来ました。編集部に来た理由も、この編集後記を書きに来ただけという、あんちょくな理由で、編集部に来ました。最近は特に仕事をしているわけでもなく、毎日だらだらとした日々を送っています。しばらくは、ゲーセンに行って、EX2の対戦とガレッガで遊ぶ日々が続きそう。なんか仕事やんないとなー………。
（これからキャサリンとEX2の対戦をします。フニャ夫）



●祝！Mac版DIABLO発売!!2の噂もある中、遅まきながら遊び始める。社内LANで遊びまくると禁止令が出てしまいそうなので、寮にLANを引いてザンボット&マウント&俺の3人で遊ぶ。
　先日強くなったと自惚れ、単独でHELLへGO!しかし、人生はそんなに甘くないと言わんばかりにStell Load10体ぐらいに囲まれ撲殺。5時間ほどかけて装備は回収できたものの、30回ほど死んで後悔しまくり。もっと修業せねばならんのう。（魔導師霜電）



●編集部では今さら（?）Diabloが大流行。というのもMac版のDiabloが発売され、Mac環境の編集部でも楽しめるようになったのだ。暇さえあればレベルをあげつつ、LANでパーティープレイ。WIN版で既に経験を積んでいるライター陣には武器や鎧のアドバイスを受ける始末。仕事に支障をきたしかねない勢いなのである。大丈夫か…。
（もう少し英語力が欲しいトロピコン）

OPINION
論　ゲームビデオ裏事情

石井ぜんじ

今回はゲームビデオを最初に作り始めた頃の話をしてみよう。ゲームビデオが最初に世に出たのは、ゼビウスのビデオが始めだったと思う。その後、長い間ビデオは出なかったが、久しぶりにビデオを出そう、という話がゲーメスト編集部に来た。それが、ダライアス・などが収録されたタイトーのゲームビデオである。

意気込んで参加させてもらうことにしたのだが、こちらの思惑とは違ってさまざまな問題が発生した。ものごとはなんでも、最初にとりかかるときは大変なものだ。

まず困ったのは、ゲームビデオを、当時流行っていた環境ビデオと同じように捉えられていた、ということ。うまい人のプレイをみて、遊んだことがある人が感心する、という感覚は思ってもいなかったようで、それをわかってもらうのに大変苦労した覚えがある。海とか小川とか、自然の風景がえんえん続いているビデオとは違うのだが……。

編集方針とは別に、現実問題としてきつかったのが、映像自体が撮れなかったことである。クォリティーの高い映像を撮ろうとすると、基盤から直接撮るライン撮りをすることになる。

しかし、基盤からの信号を出してみると、予想していたよりもずっと特殊な周波数の信号であることがわかった。大型の非常に高価な機材を使いつつもうまく信号をひろえずに、さんざん苦労して、しまいには家庭用ビデオデッキをもちだしてくるありさま。

おかげで、丸々2日間、何もしないで待たされることになった。待った挙げ句に時間を食われた分、ゲームを何度もプレイしている時間もない。わずか1～2回のプレイで収録することになった。

さらに最悪だったのは、筐体に出力することができず、モニターを3つ並べてプレイしたことである。そのせいで、画面の間に大きな隙間ができ、まともなプレイができなかった。当時は全国1位のスコアを持っていたので、内容の面で屈辱感は大きかった。

当時はダライアスに限らず一発撮りが多く、ゲームビデオのプレイの質を大事に考えてくれるような人は作り手の側には少なかった。プレイヤーへのギャラも低いもので、ダライアス以前の某メーカーの場合には、お金が出ずグッズ類でごまかされた、なんてこともあったぐらいである。

そんな経験を繰り返してきたのである。結局最後にたどりつく結論は、自分たちで納得のいくビデオを作るしかない、ということ。だからこそ、ゲームビデオへの私の思い入れと、成り立たせていきたい、という気持ちはどうしても深くなってしまうのだ。

表紙の裏をとれ

●トップでなかなか良いのが出ました。葦ぎわにキャストして着水後糸ふけをとり数秒ポーズ、コポッールアーが吸い込まれ姿を消した。ロッドに重みを感じてから鋭く合わせ格闘すること30数秒、僕の目の前に姿を現したヤツは45センチのバスでした。今回の表紙もこんな「興奮する場面」を制作し「デイトナ2」の激しさを表現しました。（山中　公）

■待って～もうひとこと

●「美少女H」に出てた卓球女子高生（名前忘れた）にぞっこんLOVEなマウントだ。突然だが、6月はサイキック関係のグッズが目白押しだ。テレカとかマウスパッドとかTシャツとかポスターセットとかな。特にゴイスなのが、ポスターセットだ。何せ6点すべて、逢坂浩司氏の描き下ろしである。オナゴにはたまらんのう。あと、サイキック以外にもSN（読サビページにつづく）

GAMEST　7月15日号

■平成10年7月15日発行　第13巻18号通巻227号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C-LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　がっちん
アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED
珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU
伊勢猫　しじみ　借金　KMT DS-I　ちゃっきー
RED　京城　フニャ夫　河本きらり屋　P・鈴木
スー　善之字元帥　Mio　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　小山内俊明　青木珠美
二田祐樹　遊佐孝之　竹森真由美
松田史征　我妻禎文　花澤貴宏
岩崎洋子　濱田真一　佐藤潤一
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画


MMV
サクラ大戦2
Sakura Wars
〜君、死にたもうことなかれ〜
TM
VIDEO
電影回顧録
〜太正十四年版〜
上巻
六月二十日発売!!
帝撃の活躍がビデオでよみがえる。。。
サターン収録前のクオリティの高い非圧縮ムービーを含め、
「サクラ大戦2」の前半演目を収録した回顧録ビデオ!
・新生花組のメンバー紹介
・太正十四年の思い出（第一話〜第七話）
・横山智佐スペシャルインタビュー
・エンディング（勝利のポーズ集）
横山智佐（真宮寺さくら）
折笠 愛（藤枝かえで） ほか
VPVF-67893 ¥4,800(税別)
VHS カラー60分 STEREO･HiFi
ジャケットイラスト 原画：亀井乾太／仕上げ：プロダクション･IG
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996, 1998 ©RED 1996, 1998
大ヒット御礼 絶賛発売中!!
CDシングル
檄！帝国華撃団（改）
c/w 夢のつづき／檄！帝国華撃団（改）オリジナルカラオケ
定価：¥1,050（税込）／品番：MJDA-90002
CDアルバム
サクラ大戦2 歌謡全集
定価：¥3,150（税込）／品番：MJCA-00021
速報！ サクラ大戦 2 BGM集（仮）」7月下旬発売予定
新たなバイパーズに捧げるハイテンション デジタルサウンド!!
躍動するバイパーズたちのスピード溢れる闘いが
リアルに伝わるハイパーサウンドを、
リミックスバージョン（2曲）未使用曲（1曲）を含め収録。
FIGHTING VIPERS 2
NOW ON SALE
ファイティング バイパーズ 2
MJCA-00022 ¥2,310（税込）
©SEGA ENTERPRISES.LTD., 1995,1998
発売元：（株）マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/

6/21(日)、G-Model荻窪店にてイベント決定!みんな集まれ!

ESP RA.DE.
エスプレイド

第3回目の攻略となる今回は、このゲームの山場ともなるステージ4を攻略。さらにお得な記事として、ライフアイテムの場所と前半3面のステージセレクトの方法も併せて紹介。イベントの告知も含めて、盛り沢山でお送りしたい!

担当：KMT

みんなバリア使ってる?

すでに発売から1カ月以上が過ぎ、そろそろクリアした人もいると思うがどうだろうか?

まだクリアできないという人は、今回の攻略を参考にするのはもちろんのこと、**もっと割り切ってバリアを使ってみよう。**「追いつめられてからバリアを使う」のではなく、**「この場所（この攻撃）は苦手だからバリアを使う」**といったようにー きっとクリアへの道は開かれるはずだ。

とまぁ、私からのアドバイスはこれくらいにして、さっそくライファイテムの場所から紹介していくことにしよう。

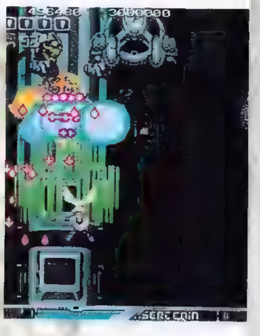
ライフアイテムの場所について

自機のライフを1つ増やすことができるライフアイテム。この貴重なアイテムは、今回攻略するステージ4の「ある場所」に置いてある。ある場所というのは、**ステージ前半、画面右側の線路を高速で走る地下鉄の最後尾だ（写真Ⓒ）。**

この高速地下鉄は、あっという間に画面内を通り過ぎていくので、画面右側に高速地下鉄が出現したら、すぐに列車の上まで移動しておかないと、ライフアイテムを取るのは難しくなってしまう。写真Ⓒの場所の直前に出現する敵を素早く処理し（写真Ⓐ）、すぐに画面右側を走る地下鉄の上まで自機を移動させるようにしよう（写真Ⓑ）。

ちなみに、万が一敵弾に行く手を阻まれてライフアイテムを取りにいけなくなってしまった場合は、当然バリアを使ってでも取りに行くべきである。

しかし、ライフアイテムはバリアを使っている状態だとなぜか取ることができない（ガードバリアアタック発射中も不可）ので、バリアを使うときは早めに使おう。


画面左側を走る地下鉄の上の戦車と、その右側にいる中型機を素早く処理し、


画面右側を走る地下鉄の上まで移動。そのままライフアイテムが流れてくるのを待つ。


で、ライフアイテムが流れてくれば、めでたくライフUPとなる。

ステージセレクトの方法について

今まで前半3面中、2面と3面の順番はランダムと思われていたのだが、実はプレイヤーが任意にステージ順を決める方法が発見された。

その方法とは、意外なくらい単純で、**「キャラを選択するときにB or Cボタンでキャラを決定する」**ただこれだけである。どのボタンでキャラを決定すると、どういったステージ順になるかというのは左の表にまとめておいたので、そちらのほうを参考にしてほしい。


このときに、B or Cボタンでキャラを決定する。

2面と3面のステージ順を任意に決定できるようになれば、次に考えるべきは、楽に進むことができるルートである。

ルートを考えるうえでポイントとなるのは、J-Bステージのボスは3面にくると非常にキツイということ。そして、3面時の祐介ステージといろりステージを比べた場合は、いろりステージのほうが安定する（バリアを使う回数が）ということだ。


いろりステージでは、ボスの発狂攻撃以外にバリアを使わされるところはない。

これらのことにより、祐介といろりは、J-Bステージを2面に、J-Bは、祐介ステージを2面に持ってくるのがベターな選択といえるだろう。

ステージセレクトの方法

キャラクター決定時にBorCボタンでキャラクターを決定する。押したボタンによるステージ順は以下のとおり。

〈Bボタンで決定〉

★祐介
＝祐介ステージ→J-Bステージ→いろりステージ

★J-Bステージ
＝J-Bステージ→いろりステージ→祐介ステージ

いろり
＝いろりステージ→祐介ステージ→J-Bステージ

〈Cボタンで決定〉

祐介
＝祐介ステージ→いろりステージ→J-Bステージ

★J-Bステージ
＝J-Bステージ→祐介ステージ→いろりステージ

★いろり
＝いろりステージ→J-Bステージ→祐介ステージ

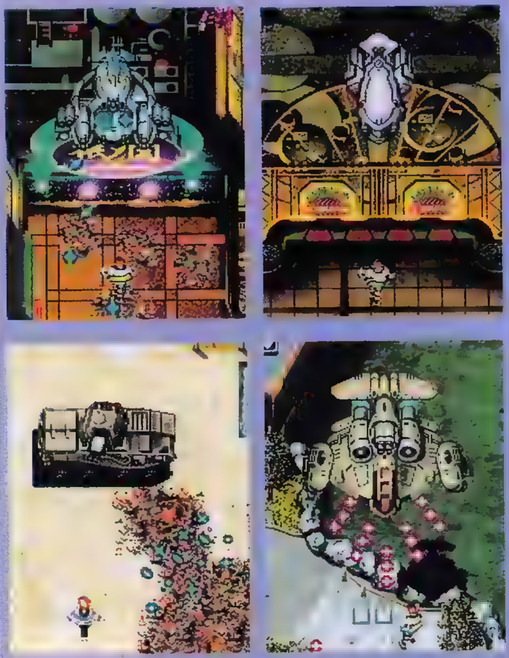
★がついているのはオススメルート

巷で大人気のエスプレイド。読者のハガキを見てみると「まだクリアできないよ〜!」とか「クリアまであと少し!」という声をよく聞きます。そんなプレイヤーのために、「エスプレイド、ALLクリアへの道」と題したイベントを、来る6/21（日）午後2時より、G-Model荻窪店において開催することになりました。当日は、担当ライターKMTによる実演プレイと、参加者からの質問コーナーを交えた楽しいイベントになること間違いなし!みんな来てね!

エスプレイドをより楽しむために
16倍のかけ方講座

倍率をかければ、より一層面白くなるエスプレイド。ここでは、敵キャラ別に「16倍のかけ方」のコツを伝授しよう。ちなみに、いちばん16倍がかけやすいキャラは、いろりだ。

こいつらで、16倍を狙え!



エスプレイドは、ただ単に敵弾を避けているだけでも十分面白いが、狙って敵に倍率をかけられるようになるともっと面白くなってくる。特に、最高倍率である16倍を敵にかけられるようになると、その面白さは確実に200%はアップする。

そこで、このゲームをより楽しんでもらうために、敵に16倍をかけるコツを紹介しておこう。

ちなみに倍率のかけ方は「**敵にパワーショット（Bショット）が当たっている間に（爆風も含む）、メインショット（Aショット）を当ててその敵を倒す」で、敵を倒したときに当たっていたパワーショットの数+1という数値が、敵にかかる倍率となる。**ちゃんと覚えているかな?



倍率を掛けるときは、パワーショットを発射→メインショットを発射、となる

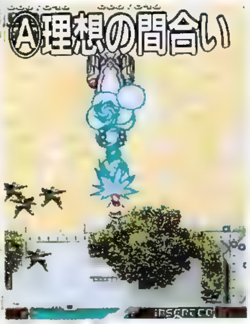
ステップ1 中型機で16倍を狙う

16倍を最も狙いやすいのは、パワーショット15発分のダメージ量で倒すことができる中型機クラスの敵だ。よって、まずは中型機クラスの敵で16倍をかける練習をするといいだろう。

中型機が出現したら、写真Ⓐぐらいの間合いでパワーショットを発射し、続いてメインショットを発射するようにすれば、簡単に16倍をかけることができるぞ。

写真Ⓑのように中型機と間合いが離れすぎていると、パワーショットが全弾当たらなかったり、メインショットが当たる前に中型機を倒してしまう恐れがある。また、写真Ⓒのように中型機との間合いが近すぎると、パワーショットを発射している最中に中型機を倒してしまいかねないので、注意してほしい。

なお、左上の写真で紹介している敵は、前半3面に出現する中型機の中でも、特に16倍をかけやすい敵だ。



Ⓐ理想の間合い

このぐらいの間合いからパワーショットを発射するのが理想。



Ⓑ離れすぎ

間合いが離れていると、祐介といろりはパワーショットが全弾当たらない。



Ⓒ接近しすぎ

近すぎると、メインショットを発射する前に敵が壊れてしまう。

ステップ2 大型機や中ボスで16倍を狙う

中型機相手に16倍がかけられるようになったら、次は大型機や中ボス相手に16倍を狙ってみよう。

大型機や中ボスで16倍を狙う場合は、ダメージ調整というものが必要となってくる。大型機や中ボスは耐久力が高いため、ある程度ショットを撃ち込んで、耐久力を下げてから倍率をかける手順を踏むわけだ。

ダメージ調整をするときは、自分のカンに頼るという方法もあるが、これだといまいち安定しない。そこで、**パワーショットを当てた数やメインショットを当てた数（Aボタンを押した数）を目安にする**といいだろう。

ダメージ調整さえしっかりできるようになれば、16倍をかけるのはそんなに難しくないぞ。

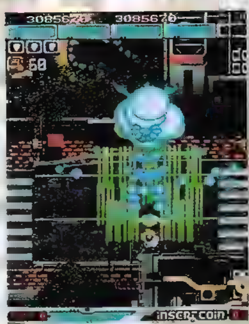


まずは少しショットを撃ち込んで、ダメージ調整をしてから、倍率をかける手順を踏めばOKだ。

ステップ3 ボスで16倍を狙う

大型機や中ボスにも16倍をかけられるようになったら、次の標的となるのは当然ボスである。

ボスで16倍を狙う場合は、ボスの耐久値ゲージが2ミリ〜5ミリくらいになったところで、倍率をかける手順を踏むといい。



相手が近江覚の場合は、拡散攻撃のときを狙って倍率をかけるようにするといい。

ダメージを調整するときは、耐久値ゲージが1センチを切ったら、メインショットをちょっとずつ当てるようにするのがコツ。いつまでもパワーショットを撃っていると余計なダメージを与えるどころか、下手するとそのままボスを倒しかねないので注意しよう。

ボスの厳しい攻撃を避けつつ耐久値ゲージにも気を配るのは難しいことである。だが、狙ってみるだけの価値は十分にあるので、ぜひともチャレンジしてみてほしい。

ステージ4 攻略

地下鉄湾岸線



このステージの舞台となるのは、新ウォーターフロントの地下を走る地下鉄湾岸線。道中、要所要所に登場するエアバイクがライバルだ！



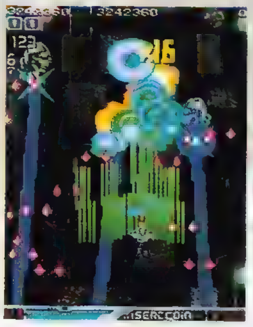
このステージから後半戦ということもあり、前半3面に比べて、ステージ道中の難度も高くなっている。今までのようにアドリブで抜けられるほど甘くないので、しっかりとパターンを覚えて臨むようにしよう。

エアバイクに要注意！

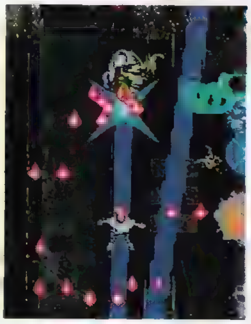
このステージで最もやっかいな敵は、左の写真のエアバイク。スタート直後およびステージ後半の装甲列車地帯に出現し、画面内を大きく左右に動きながら、真下に赤弾を撃ってくる。

エアバイクが出現する場所では、画面中央に自機のポジションを取り、祐介といろりはパワーショットを左右に散らしながら、J-Bはメインショットで処理するようにする。画面端のほうにいると、画面端から出現してきたエアバイクにいきなり体当たりをくらうハメになってしまうので注意しよう。

なお、こいつらが発射してくる青い光はただのライトなので、触れても大丈夫。ミスにはならない。



エアバイクに対しては、画面中央で迎撃することが大切だ。

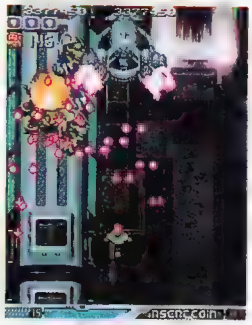


青い光はただのライトなので、触れても大丈夫だ。

スタート直後〜大型機出現まで

スタート直後から大型機が出現する場所までは、前述のエアバイクとの戦闘がメインとなる。

この区間は、先ほど説明したことを守ってエアバイクを処理するようにすれば、それほど難しくはない。だが、最初のページで紹介したように、この区間にはライフアイテムが出現するので、慎重にプレイするようにしよう。



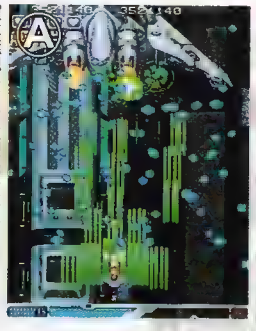
この場所の敵をちゃんと処理しておかないと、ライフアイテムの回収は難しいぞ。

大型機

ライフアイテムを回収してしばらくすると、左の写真の大型機が登場する。

この大型機は、写真Ⓐの青弾バラまきと写真Ⓑの紫弾バラまきを繰り返してくる。どちらの攻撃も、これといった良い避け方は存在しないが、比較的見切りやすい弾幕なので苦戦することはないと思う。大型機本体を撃ち込みながら、正面で避けるようにしよう。

なお、この大型機は左右の翼を破壊することができ、左右の翼を両方破壊することによっても倒すことが可能。だがこの場合、全画面の敵弾消去は行われないので、無理に左右の翼を破壊することはないだろう。



翼は無視して、大型機の本体を撃ち込むようにしよう。



J-Bの場合、紫弾がかなり見づらくなるので気をつけること。

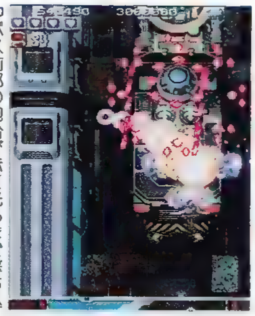
中ボス「AKEBONO」

B地点の大型機を破壊後、しばらくするとこのステージの中ボスである「AKEBONO」が画面右下から出現する。

対AKEBONO戦では、AKEBONO自体の攻撃よりも、画面左側に出現する中型戦車からの弾がやっかいな存在となる。特に、AKEBONOの第2形態の弾幕に中型戦車の弾が絡むと、かなり高い確率でバリアを使わされるハメになる。

そのため、AKEBONO出現後、前部の砲台が赤く光るまでダメージを与えたら、AKEBONOを撃ち込むのをやめて左側の中型戦車の破壊に専念する。中型戦車は全部で3台出現するので、3台破壊したら、中ボスの1次形態を破壊しよう。

あとは、そのままAKEBONOの正面でショットを撃ち込んで、一気に撃破すればOK。やり方さえ覚えてしまえば楽勝だ。



中ボス前部の砲台が赤く光るまで撃ち込んだら、画面左側へ移動し、



中型戦車を3台破壊する。



中型戦車を3台破壊したら、画面右側に移動して中ボスの1次形態を撃破し、

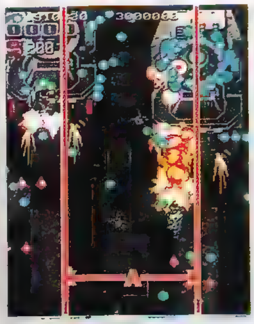


そのままショットを撃ち込んで、一気に中ボスを撃破してしまおう。

装甲列車地帯

中ボス破壊後は、このステージ最大の難所である装甲列車地帯となる。

ここは左の写真のように画面中央、Aの領域内で、メインショットでエアバイクを撃ちつつ装甲列車をパワーショットで破壊していくのが最良の対処法。装甲列車の真正面までいってしまうと、小型機を撃てないばかりか（装甲列車が邪魔になる）、敵弾が邪魔で反対側に切り返すのが難しくなってしまうので、できるだけAの領域からは出ないようにしよう。



装甲列車は、端っこにパワーショットを撃ち込んで倒すようにする。


一度画面端のほうまでいってしまうとこのような状況に陥りやすい。注意しよう。

中型機ラッシュ地帯

装甲列車地帯を抜けると、左の写真の中型機が次々と出現してくる中型機ラッシュ地帯となる。

ここでは、とにかく出遅れないようにすることが重要。左のMAPを参考にして中型機の出現場所を覚え、出現と同時にA、B両方のショットを撃ち込み速攻で破壊→すぐに次に出現する中型機の場所まで素早く移動→再びA、B両方のショットを撃ち込んで破壊、といったように、テンポよく破壊していこう。


中型機が出現したら、パワーショットとメインショットを撃ち込み、


撃破したら矢印のように弾を避け、次に出現する中型機の場所まで移動する。

4面後半中型機ラッシュ地帯MAP



▲＝中型機

VSボス 装甲人形 プレアデス

プレアデスはキツイ攻撃が多いうえ、どの攻撃方法もこれといった良い避け方が存在しない。結局のところ弾をよく見て避けるしかないので、危ないと思ったときは迷わずバリアを使うようにしたい。もしここまで2ミス以内できているなら、残っているバリアゲージをすべて使い切って戦うようにするといいだろう。

第1形態

第1形態の攻撃は全部で4種類あるのだが、どの攻撃もそんなにキツくない。ただ、写真Ⓐの攻撃に関しては、ボスの弾の撃ち方によっては妙にキツくなるときがあるので十分注意してほしい。



この攻撃を避けるときは、ボスの正面よりチョイ左の位置で避けるといい。

第2形態

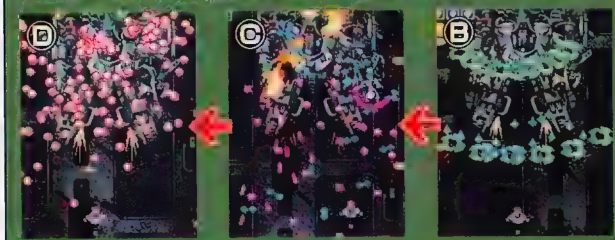
ボスに40%のダメージ量を与えると第2形態になり、写真Ⓑ→Ⓒ→Ⓓの順に攻撃をしてくる。ただし、第2形態直後にどの攻撃がくるかはランダムだ。

写真Ⓑのリング弾は、一番端のリング弾を撃ちもらさないようにすればOK。なお、リング弾は発射直後に破壊すると青弾を撃ち返してくる。だが、撃ち返されたからといって特にキツくなるわけでもないので、気にする必要はないだろう。


リング弾は、端っこのやつさえ撃ちもらさなければ特に問題はないはずだ。

写真Ⓒと Ⓓの攻撃は、弾をよく見て避けるしかない。写真Ⓒの攻撃はボスの正面で、Ⓓの攻撃はボスの正面よりチョイ左にズレた位置で、弾幕密度が低いところを探して避けるようにしよう。

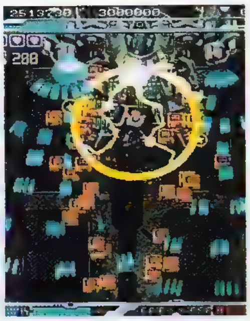
第2形態の攻撃パターン



第3形態

ボスに70%のダメージ量を与えると第3形態となり、写真Ⓔ→Ⓕ→Ⓖの順に攻撃してくる。この形態はどの攻撃も非常にキツイので、バリアを使うパターンが安全かつ確実。

Ⓔの攻撃がきたら、バリアが黄色くなるまでパワーを溜めてからガードバリアアタックを発射すれば、Ⓕの攻撃を少し避けるだけでボスを倒すことができるぞ。


Ⓔの攻撃はバリアを使ってやり過ごす。無理に避けようとすると危険だ。

第3形態の攻撃パターン



重要ポイント バリアは、敵の弾を吸収すれば吸収するほど、解放したときの攻撃力がUPする。よって、ボス戦などでバリアを使うときは、すぐにボタンを離さずに、敵弾をたくさん吸収してから解放していこう！



緊急特別企画

初心者向け STAGE 3A～3C 徹底救済講座

RADIANT SILVERGUN

レイディアントシルバーガン

担当：RED

段階的にうまくなろう

このレイディアントシルバーガンというゲームが、スコアを経験値とみなしてパワーアップしていくシステムとなっていることは、これまでにも何度か解説してきた。

斬新で面白いシステムだと思うが、逆にこのシステムが、稼がなければパワーアップできない、先に進めない、というプレッシャーになってしまっている初心者も多いようだ。

無理せず、楽しみながら段階的にうまくなっていこう。

ステップ1 武器の選択になれよう

まずは、武器の選択、使い分けに慣れよう。

どのボタンの組み合わせで、どのショットが出るのか、頭で覚えていても、いざ実際のプレイとなると、なかなかスムースに使い分けができないもの。

ショットの使い分けは、少しプレイ回数をこなせば慣れてくるので、1～2回プレイしてうまくいかなかったからといって、がっかりする必要はないぞ。

ショットは7種類もあるわけだが、実際にはAボタンのバルカン、Cボタンのスプレッド、A+B+Cのレイディアントソードの3つが特に使用頻度が高く、重要。まずは、この3種類のショットについて、もたつかずに使いこなせるようになりたい。

A+Bのホーミングプラズマ、B+Cのホーミングスプレッド、A+Cのバックワイドについては、使う場所が限られてくる特殊なショットなので、使用すべき場所ごとに覚えていこう。

ステップ2 敵の出現パターンを覚えよう

前号、前々号でステージ3A～Eのチェーンボーナスをつなぐパターンを紹介したが、このようなパターンを実行するためには、まず敵の出現パターン（色属性）や地形を覚えることが必要。うまいプレイヤーでも、敵の出現パターンを覚えるまでは、このような稼ぎプレイはうまくいかないものなのだ。

ボスの破壊率100%を狙うのも同様で、まずはボスの攻撃パターン、安全な倒し方を覚えよう。

初めのうちは、無理に稼ごうとしないで、敵の出現パターンや、ボスの攻撃パターンを覚えてから、徐々にチェーンボーナスやボス100%破壊を狙っていこう。



まずは、敵の出現パターンを覚えていこう。

ステップ3 3Cまでが序盤の山場だ

武器の選択、操作に慣れて、敵の出現パターンがある程度頭に入ったら、いよいよ本格的にステージ3Cまでチェーンをつなぎ、ボス破壊率100%を取ることを目標にしてみよう。

ステージ3Cまでの稼ぎがこなせるかどうかは、このゲームを上達していくうえでの大きな山場。ここまでの稼ぎが、ある程度こなせるようになるころには、自然と先のステージへ進めるようになってくるだろう。

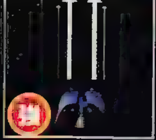
先のステージまで進めるようになったら、ステージ3D～E以降のステージも徐々に稼ぐようにしていけば、さらに自機が強くなって、さらに先のステージに進めるようになってくるだろう。この繰り返しで、面数を伸ばしていって、クリアを狙うのだ。

ステージ3A～Cは、前々号で扱っているが、今回はさらに前々号をフォローする形で詳しく説明してあるので、できれば前々号と併せて読んでみよう。



3Cまで稼げれば、以降の展開がかなり変わる。

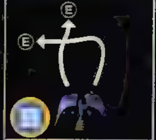
武器



A BUTTON

前方向へのバルカンレーザー

威力：強



B BUTTON

高命中率のホーミング弾

威力：弱



C BUTTON

斜め方向へのスプレッド弾

威力：強



A+B BUTTON

前方向にいる敵をサーチするホーミングプラズマ

威力：中



B+C BUTTON

全方向で射程距離内の敵をサーチするホーミングスプレッド弾

威力：中



A+C BUTTON

後方向に広がるワイドショット

威力：中



A+B+C BUTTON

丸ピンク弾を消し去るレイディアントソード

威力：強

STAGE 3A

● ボスまでにソードゲージを満タンに
● ボス戦は2発目のハイパーソードを溜める瞬間がポイント

ステージクリア後の目標スコア
275,000

スタート直後、画面右下の隅に隠しキャラがいるのでB+Cで出しておこう（ちなみにここの隠しキャラはたったの10点…）。



スタート直後、右下に隠しキャラが！しかし、たったの10点。

隠しキャラを出したら、写真の位置でソードを正面に出しっぱなしにして、赤ザコを破壊する。

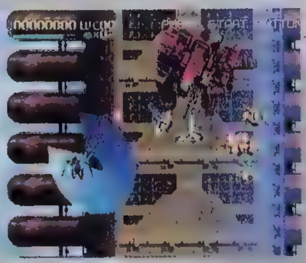
この位置でソードを正面に突き出しておけば、赤ザコはソードに突っ込んで勝手にやられてくれる。ピンク弾を撃たれるが、ソードが消してくれるので、動かなくて大丈夫だ。

なぜこんなことをするかというと、これはソードのゲージを早めに溜めるため。この赤ザコは、画面下のほうまでくるとピンク弾を撃ってくるので、これを消してゲージを溜めておきたいのだ。

この赤ザコの撃ってくるピンク弾だけで、いきなりゲージ半分以上溜めることができる。このあと、青ザコ→黄ザコと出てくるので、黄ザコの撃ってくるピンク弾を消そう。この時点でゲージを満タンにすることができる。



日付表示の数字、7と1の間に自機を置いて、ソードを突き出しておく。



黄ザコの撃ってくるピンク弾でゲージを稼ごう。この時点で満タンにできる。

前々号では、中盤に出てくる大型機にピンク弾を撃たせるパターンを紹介したが、今回のパターンのほうが簡単だろう。

上級者向け情報

ステージ3Aは、普通に赤の属性のみでチェーンをつなぐより、赤→青→黄のシークレット（分からない人は前号を参照してね）から黄色でチェーンをつなぎ（4万までいく）、途中から、再び赤でチェーンをやりなおすパターンにしたほうが稼げることがわかった。ただ、かなり難しいパターンになる割にはたいして高くなるわけでもないので、初心者にはオススメできない。普通に赤でチェーンをつなげれば十分だ。

3Aボス AKAIO

3Aボスは、ハイパーソード2連発で、パーツ100％破壊しつつ瞬殺する（瞬殺しないと、ボスの後の赤ザコが出ない）。前々号でも紹介したパターンだが、今回はもう少し詳しくみてみよう。

まず、必ずステージ道中でソードゲージを満タンにしてくること。これができていないと始まらない。

ボスが上昇してきたら、いきなりハイパーソードを発動しながら、ボスに体当たりする。ここは特に問題ないだろう。難しいのはこの直後。

ボスが大量のピンク弾を撃ってくるので、これで再度ゲージを満タンにするのだが、ここが難しい。

ハイパーソード後の無敵時間を利用して、ボスに重なったままソードを振り回してゲージを溜めてもよいのだが、この方法だと、2発目のハイパーソードの発動が遅れると即死するのでちょっと怖い。

安全なのは、1発目のハイパーソードを使ったら、ボス本体に重ならない位置まで下がってから、ピンク弾を消すパターン。

ピンク弾以外にツインレーザーが来るが、ボスの正面で動かなければ当たらない。これなら、ゲージ溜めが少し遅れて無敵が切れても大丈夫だ。

ボス破壊後、赤→青→赤→青とザコが4編隊出現すればばっちり。



ボスが浮上しきったら、1発目のハイパーソードをぶち当てろ。



本体から少し下の位置でピンク弾を消し、ゲージを溜めよう。

STAGE 3B

● 道中は前半のつなぎができるかがポイント

ステージクリア後の目標スコア
1,290,000

慣れないうちは、青ザコがくるくる回っている中に入る場面が結構プレッシャーになると思う。怖がらずに思いきりよく中に入ってみよう。

青ザコの輪の中に入ったら、B+Cを連打して、青ザコを撃たないように隠しキャラ（5万点）を出そう。



ビビらずに青ザコの輪の中に入ろう。慣れれば簡単だ。

ステージ中盤、地形がないところで、破壊するのが遅れるとかなり危険な攻撃をしてくる赤い小型機3機が出現する。

こいつらの撃ってくる弾はソードで消せないので、弾を大量に撃たれる前に、速攻で破壊してしまうのが鉄則だ。

直前の赤い大型機を破壊したら画面上で待ちかまえ、出現と同時にCを撃ち込んで左右のヤツから破壊しよう。少し弾を撃たれる程度で済むはずだ。

少し遅れて中央の1機が出現するので、これは正面からAで撃ってしまおう。少しだけ弾を撃たれてしまうが、問題なく避けられるだろう。



出現即破壊が鉄則。見えた瞬間からCを撃ち込んでいけば、あまり弾を撃たれずに済む。



コレは悪い例。こうなるとかなり厳しい。

レイディアントシルバーガンぬるま湯コラム： 安地を知らないと結構厳しい初心者キラーの3Cボス。その3Cボスの名前が「R-Q」から「GALLOP」に変更された。これには編集部もびっくり。やはりストレートすぎたのか…。

STAGE 3C

●前半の難所。精密なパターン化でプレイを安定させよう。
●1～2個目の隠しキャラは点が低い。無視しても良いだろう。

ステージクリア後の目標スコア
2,100,000

エリアA

赤い砲台を速攻で破壊していこう。思い切って近づいて、Cを連射して撃つようにすると、弾を撃たれることなく破壊できる。

赤い砲台をすべて撃ったら、すかさずB＋Cで隠しキャラを出す。ここでのポイントは、隠しキャラがいる場所に1～2発撃ち込んだら、すぐに撃つのを止める、ということ。隠しキャラが出るのを確認するまでB＋Cを撃っていると、直後に出てくるザコを巻き込んでしまうので注意。

B＋Cを隠しキャラに向けて撃ったら、すぐにザコをやり過ごす待機地点に逃げ込もう。

青→黄とザコをやり過ごしたら、赤ザコを撃つ。

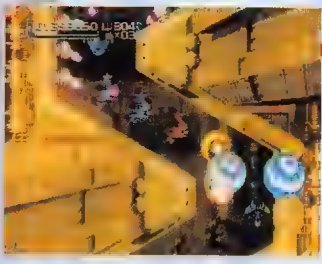
赤ザコを撃ったら、左の壁ぎりぎりの位置まで移動し、青ザコをやり過ごそう。



C連打で、赤砲台に弾を撃たれる前に破壊していく。前に出ることを怖がるな。



隠し地点にB＋Cを1～2発撃ったら、すぐにこの待機地点に逃げ込む。



Cで赤編隊に穴を開け、左の壁ぎりぎりの位置へ移動する。



青ザコと壁のスキ間を左へ抜ける。精密なレバー操作が要求される。

エリアB

ここは、画面右からせり出してくる地形に付いている砲台の処理が難しい。

まず重要なのは、この手前の黄色い砲台3門のところを抜けるときに、画面下のほうでもたもた避けずに、どんどん画面上に抜けて行ってしまうこと。地形が右から現れる時点で、自機が写真の位置で待ちかまえているくらいの余裕が必要だ。

地形が現れたら、まずは手前の赤砲台6門を撃つ。Aで左端の赤砲台を撃ってから、残りはCのボタン連打で撃つのがオススメ。別に左端のやつも含め、すべてC連打で撃ってしまってもいいが、左側に3門ある青砲台を巻き込みやすいので、注意しよう。

ここで、下に残っている黄砲台から弾を撃たれるので、避けるなり、ソードを使うなりの心構えはしておこう。

地形の手前の赤砲台6門を撃ったら、今度はA＋Bで地形の向こう側の赤砲台6門を撃つ。右から左へ順番に撃っていこう。

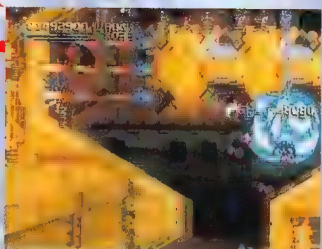
左の地形の中の隠しキャラをB＋Cで撃つとき、すぐそ



地形が出てきたら、撃たれる前に、左端の砲台をAで撃つ。



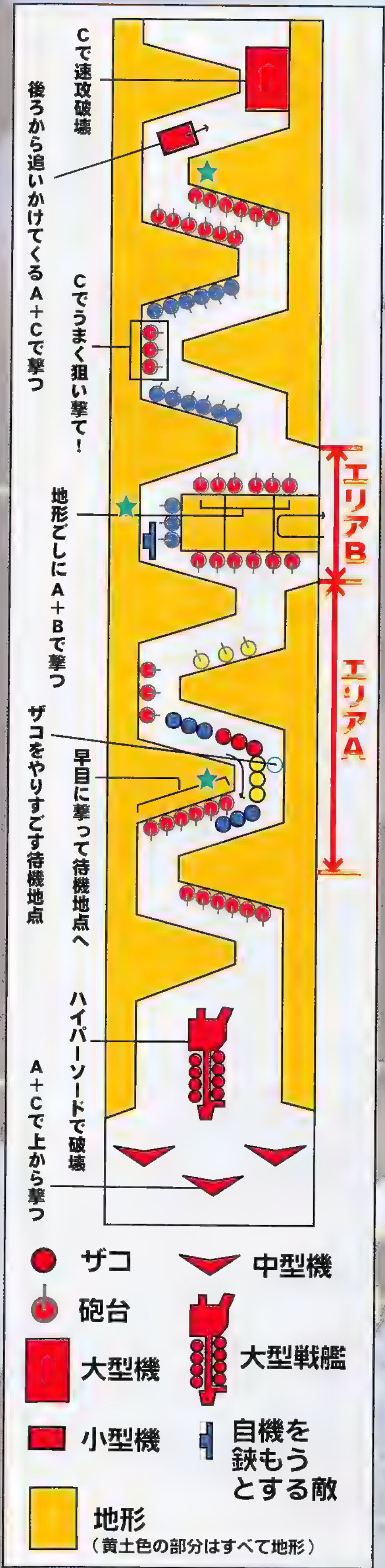
残った砲台はCでかたづける。左の青砲台を巻き込まないように注意。



地形の向こう側の赤砲台はA＋Bで。右から順番に撃っていこう。



こんなカンジで左の地形の隠しキャラを出す。かなりギリギリ。



突っ走れ! 叩きのめせ!! ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!



手前の赤い砲台群を全滅させたら、すぐに隠しキャラをだそう。

ばにいる「自機を挟もうとしてくる敵機」にも照準が付いてしまうが、コイツは耐久力が高く、B+Cが1発当たったくらいでは壊れないのでチェーンの継続には影響ない。

最後の隠しキャラは10万6550点と高得点。忘れずに出そう。

3Cボス GALLOP

ボス撃破までの流れを、連続写真で解説していこう。

ボスが出現したら、すぐに写真Aのように、ボスの真正面に張り付いてしまおう。この位置は写真A～Cの攻撃に対して、安全地帯（自機を動かさなくても死なない）となっている。この位置から、B+Cで攻撃していく。ここでの注意点は、自機の位置が下過ぎると、パーツAに照準が付かなくなってしまうこと。また、写真A～Cの攻撃の合間に、ホーミングミサイルも混じって来るが、これも安全地帯で止まっていれば大丈夫。

写真Cの攻撃が終わったら、写真Dのピンク弾が来るので、いったん撃ち込みをやめて、すぐ画面下に逃げる。

ピンク弾を2発セットで4回撃って来た後、写真Eの波動砲を撃ってくる。このピンク弾～波動砲の間に、画面一番上の壁ぎりぎりの位置（左右は問わない）に移動しよう。ここが第2の安全地帯となる。

ここで注意したいのは、この第2の安全地帯へ移動するタイミング。ピンク弾を撃っているときに安全地帯に入ろうとすると、ボス本体が動いて邪魔されてしまう。画面中央で、ピンク弾を2発セット×4回撃たせてから移動すれば、ボスは波動砲を撃つモーションに入って左右に動けないので、そのスキに確実に安全地帯に入ることができる。

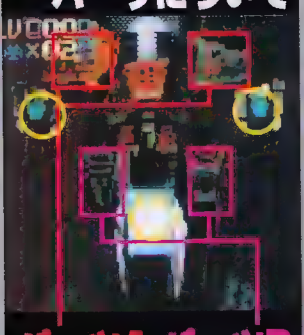
この第2の安全地帯への合わせは、自機の機銃のような突起が、壁に接触している位置でOK。もっと壁にめり込んでも死なないが、そこまで深く合わせなくても大丈夫だ。

第2の安全地帯に自機を合わせたら、ボスが自機のすぐ横まで迫ってくるので、ここでこちらもB+Cで攻撃再開。なぜ、いったん攻撃を止めていたのかというと、第2の安全地帯に入るまえに、パーツBを破壊してしまうと、ボス本体が壁ぎりぎりまで来て、押しつぶされて死んでしまうからだ。このパーツBがつっかい棒になって、壁とボス本体の間のすき間が確保されているのだ。

無事に第2の安全地帯に入っても、まだ安心してはいけない。今度はなるべく急いで、自機の後ろのパーツAを破壊する必要がある。パーツAが残っていると、ボスが波動砲を撃つとき、このパーツにつぶされてしまうからだ。確実にいくなら、このパーツだけは、A+Cでさっさと破壊してしまうのがオススメだ。

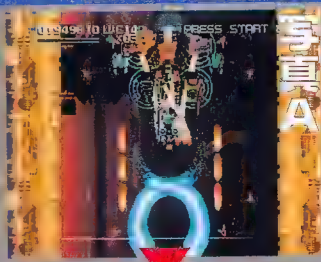
パーツAを破壊したら、あとはB+Cで撃ち込んでいけばOKだ。

GALLOP パーツについて

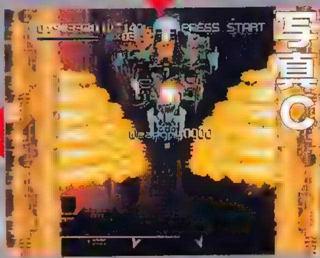


○のパーツは破壊不可能

GALLOP 撃破までの流れ


写真A


写真B


写真C


写真D


写真E


写真F

次号予告&ステージ紹介

さて、今回はステージ3Cまでのおさらいのみとなってしまったが、次回からは通常のステージ攻略を進めていくぞ。

ここで1つ、重大な問題がある。そう、3Eをクリアした時点で、ステージ選択をしなくてはならないのだ。

ステージ2に進んでも、ステージ4に進んでも、ステージ5で合流するので、それ以降の展開は結局同じになる。

しかし、ステージ2とステージ4とでは、やや難度に差があり、とりあえずクリアを目指すなら、ステージ2へ進んだほうが楽なのだ。というわけで、次号はステージ2の攻略へと駒を進めていくぞ。

ステージ3

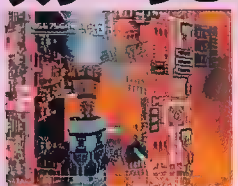
ステージ2


ステージ2はハイテンポな空中戦がメイン。

ステージ4


ステージ4は、ごってごての地形ステージ。

ステージ5


ステージ5は巨大戦艦との一騎打ち。


プレイヤーのド肝を抜く大迫力&狭さ。

ステージ6


爆発の中から光の巨人が現れる。物語も佳境に…。


この戦いの果てに待つものは？

ステージ1（最終面）



軍事衛星の輸送を阻止せよ!

タイムクライシスII

©㈱ナムコ

ついにステージ1も大詰め。今回は、水路に逃げ込んだヤコフ・キニスキーとの対決と、ステージ2の序盤を攻略していこう。隠しルートの選択法もあるぞ。

担当：善之字元帥

ステージ1エリア2の隠しルートについて

ステージ1のボス、ヤコフ・キニスキーは、エリア2で4回登場するが、このエリアに登場するときのみ、ボスの頭部を射撃することによってかぶっている帽子を撃ち落とすことができる。

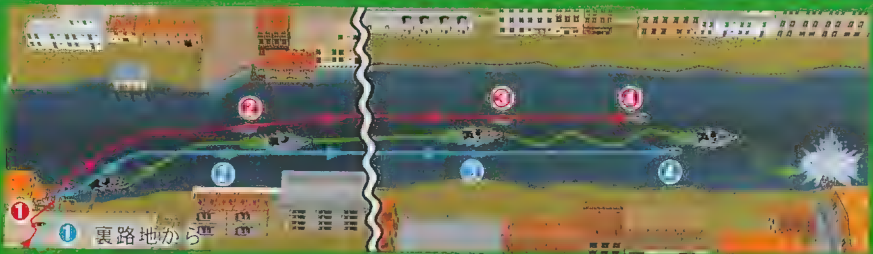
4回とも帽子を撃ち落とすと、このエリアの最後の装甲車と戦うポイントで、単独プレイ時には進むことのできないルートに進むことができる。

ちなみに、この隠し分岐ルートに進むと、合計9体の得点兵が出現する。ボスを毎回射撃するのは難しいが、普段のプレイと違った雰囲気を味わいたい人は、こちらのルート選択に挑戦してみよう。


単独プレイ時に、エリア2で毎回ヤコフの帽子を落としておくと…、


エリア最後で、いつもは進めない通路側ルートに進むことができる。

エリア3全景



ステージ1 エリア3


路地で装甲車に足止めされている間に、ヤコフは水路ぞいに逃走してしまった。逃げるヤコフを追って、水上の追撃戦が始まる。

このエリアは、水上での戦闘になるので、非常に狙いを定めにくい。しかし、命中弾を撃ってくる敵も少ないので、そう難度は高くない。

最も注意すべき点としては、ボスが乗り込むクルーザーに搭載された2門のバルカン砲。この武器は命中弾を連射してくるので手強い印象を受けるが、実は左側のバルカン砲がキース側ルートを、右がロバート側ルートを進んでくる者を狙っている。そこで、まずは自分を狙ってくるバルカン砲を倒してしまうと簡単だ。

また、ボスのヤコフとの対決については、ヤコフの動きが完全にパターン化されているため、出現と同時に射撃し、ヤコフにマシンガンを撃たせることなく倒してしまうことも可能だ。

その他、道中の要注意地点については、下の連続写真に示してあるので、そちらを参考にプレイしてみよう。


バルカン砲は、進行ルートによって狙う砲台が固定されている。

ステージボスまでのルートを紹介!（キース側）


水路の向こう側には、黄色い敵兵が。きちんと狙おう。


ボートに乗り込んで、ヤコフの乗るクルーザーを追う。


まず、自分を狙うバルカン砲を破壊してしまおう。



味方は撃っても1000点の減点になるだけ。


水中から飛び出してくるダイバーを倒したら…、


自分のボート側面にダイバーが3回現れる。覚えておこう。

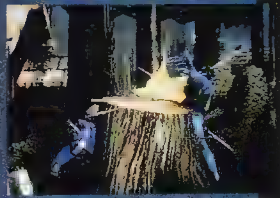

クルーザーの側面から攻撃していると、突然ダイバーが現れる。要注意！


あとはクルーザー背後から、ヤコフに撃ち込むだけだ。

突っ走れ！叩きのめせ!! ブッた斬れ!!

闘いに命をかける、ご意見無用の遊撃隊!!

ステージ2 エリア1前半



ステージ2は、軍事衛星の輸送を阻止する作戦である。衛星を輸送する列車にたどり着くには、ネオダイン社の私設部隊が待ち受ける森の中を抜けて行かなければならない。

ステージ2のエリア1は、森林内での戦闘になる。

このエリアのはじめ（赤①・青②）では、まず車を盾にしての銃撃戦がはじまるが、単独プレイ時には、画面中央の大木の陰からルート分岐兵が出現する。ここでは、右の分岐兵がロバート側ルート、左の分岐兵がキース側ルートへと進むポイントになっているので、慎重に撃ち分けよう。

筆者が感じた難度の差としては、ロバート側ルートのほうがナイフ兵と赤い敵兵の出現にクセがあり、やや難しいという印象だったので、単独プレイ時には左側の分岐兵を先に撃って、キース側ルートへと進んだほうが生存率が高いだろう。



エリア開幕に現れる分岐兵。左の兵士を先に撃って、キース側ルートに進むほうが楽か。

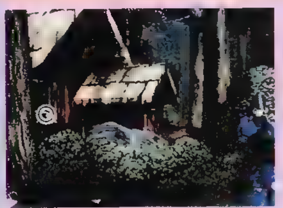
ステージ2／エリア1前半



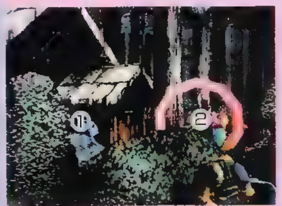
キース側ルート（赤①〜②）

キース側で注意する点は、まず、画面奥の小屋の入り口にいる青い敵兵（写真参照）。ザコの割に射撃間隔が短く、まごついていると命中弾を撃たれるので注意すること。

また、2回目にスクロールが停止する場所に登場する赤い敵兵にも注意。この場所では赤い敵兵が出現する直前に青いザコ兵が現れるので、照準を移動させる時間が短く、赤い敵兵の命中弾を被弾しやすいのだ。



画面奥の丸がついた兵士に注意。意外に早く射撃してくる。



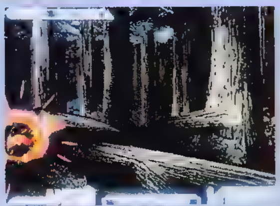
①→②の順に現れるのでたちが悪い。速射重視！

ロバート側ルート（青①〜②）

ロバート側で注意すべき地点は、スクロールが2回目に停止する場所（写真参照）。

この場所では、倒木の向こうからナイフ兵が出現し、ナイフを投げてくる。問題はその後で、画面の右側から黄色いボーナス兵が現れるが、このボーナス兵に気を取られていると、画面左端に出現している赤い敵兵の命中弾を被弾してしまう。気をつけよう。

また、この直後、目の前に現れるナイフ兵にも注意。



右側の得点兵に気を取られ、左の赤い敵兵を見落とさないこと。



直後に現れるナイフ兵。心理的にぼんやりしやすいところ。

挟撃ポイント（赤③・青③）

二手に分かれたキースとロバートが合流するポイント。このポイントでは、マシンガン兵が大量に登場するが、この兵士は意外に命中弾を撃つまでが遅い。きちんと狙って一人ずつ倒していけば問題ないだろう。



敵との距離は近いが、意外に難度は低い。

装甲車を叩け！（赤④〜⑤・青④〜⑤）

この場面では、装甲車が木を倒しながら前進してくる。この倒木は銃撃しても破壊できないので、ペダルを離していったん隠れよう。

さて、この装甲車は上部に搭載しているミサイル砲で攻撃してくるが、このミサイルはキースとロバートを交互に狙っている。ミサイルは目視してから回避することも容易なので、きちんと回避しつつ装甲車に撃ち込もう。

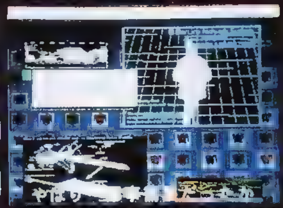
また、このポイントでは単独プレイ時に分岐兵が登場する。右がエリア1後半のロバート側ルート、左がキース側ルート（次ページ参照）に進むので、きちんと選択しておくこと。



装甲車上部のミサイルは、キースとロバートを交互に狙う。



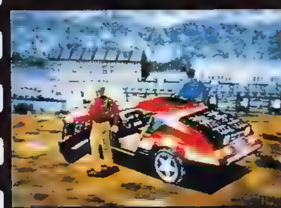
ここで登場する分岐兵は重要。右から先に撃つこと。



打ち上げ予定の衛星は、やはり軍事衛星だった。



輸送は列車で行われるようだ。



何とか列車の出発時刻に間に合った2人。



果たして軍事衛星の輸送を阻止できるのだろうか。

ステージ2 エリア1後半



森林地帯を抜けると、軍事衛星を載せた列車は出発寸前だった。焦るキースとロバートだが、駅舎内にはまだ数多くの敵兵が待ち受けていた。

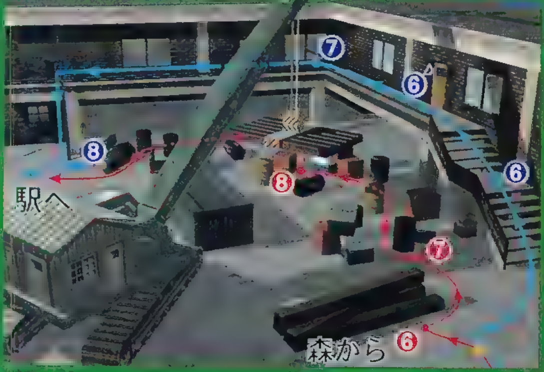
駅舎内での戦闘となるエリア1後半は、キース側とロバート側で大きく難度が異なる。具体的には、地上ルートを進むキース側ルートのほうが難しくなるので、単独プレイ時には直前の分岐兵（前ページ参照）で右側を先に撃っておくこと。

また、このエリアの⑦・⑧の地点では、それぞれ敵を一掃できるフィーチャーが隠されている。⑦ではクレーン車と鉄骨をつなぐ白い止め鉄を、⑧では2つの黒いドラム缶をそれぞれ狙うことで画面中の敵すべてを巻き込んでしまえる上に、ボーナス得点も加算される。タイムも大幅に短縮できるので、積極的に狙っていこう。



このエリアでは、特定の場所を射撃することでクリア時間を大きく短縮できる場所がある。

ステージ2/エリア1後半



キース側ルート（赤⑥～⑦）



まず、画面左からいきなりナイフ兵が現れる。



3人の兵士が次々と登場。③のナイフ兵に注意！

キース側ルートは、赤い敵兵・ナイフ兵・鉄パイプ兵が頻出し、非常に難しい。一瞬物陰に隠れている間に、次々と危険な敵兵が出現してしまうため、とにかく写真を見て敵兵の出現パターンを覚えてしまうこと。



④・⑥の位置に青い敵兵が出現。ここはテンポよく撃って…、



しばらく2階のロバートを援護。

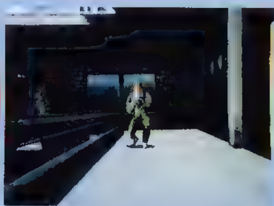


⑦のナイフ兵、⑨の赤い敵兵を覚えておかないと、ダメージ必至。

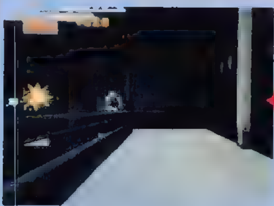


画面が進んだら、鉄骨の止め鉄を撃ってクリア。

ロバート側ルート（青⑥～⑦）



まず、こちらに突進してくる兵士を倒したら…、



敵は画面左奥から現れるので、次々と倒していこう。

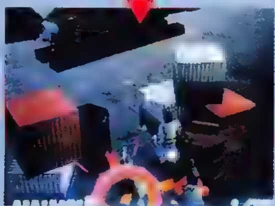
ロバート側ルートは、キース側よりは簡単だが、⑥でキースを援護する場面がやや難しい。この場面は上から見おろすアングルになるが、このとき画面右から現れるナイフ兵と、赤い敵兵の出現タイミングを確実に覚えておこう。



階下のキースを援護。まずは右から現れるナイフ兵に注意。



しばらくすると、右手のドアから2人、左手奥から3人現れる。



次に赤い兵士、青い兵士と連続で登場。すぐに命中弾を撃ってくるぞ！



画面が進んだら、鉄骨の止め鉄を撃ってクリア。キース側と同じだ。

挟撃ポイント（赤⑧・青⑧）

このポイントに存在する黒いドラム缶は、どちらも3発撃つと爆発して敵を一掃できるので、ドラム缶を射撃して一気にクリアしてしまおう。

また、このドラム缶は分岐兵の代わりになっており、単独プレイ時にはどちらのドラム缶を破壊したかによって次のエリアのルート選択が可能だ。ちなみに、ドラム缶は片方を破壊すると誘爆してしまうが、素早く狙えば両方破壊してボーナス点増加を狙える。



黒いドラム缶を撃つと、爆発して敵を一掃できる。

次回予告

何とか輸送列車に乗り込んだキースとロバート。しかし、軍事衛星の輸送を阻止するためには、列車内に配備された幾重もの警備ラインを突破しなければならなかった！



列車内での銃撃戦。衛星の輸送を阻止できるか？



ブレイカーズ リベンジ
BREAKERS REVENGE
TM
ブレイカーズリベンジ
6月下旬 稼動予定
NEO GEO
復讐の魂!!
再び燃え上がる
※画面は開発中のものです。
NEO・GEOで
続々登場!
ACTION
武蔵巌流記
MUSASHI GANRYUKI
TM
FLIP SHOT
フリップ ショット
TM
ACTION
CAPTAIN TOMADAY
キャプテン・トマデイ
TM
SHOOTING
NEOGEOはSNKの商標です。



復讐に燃える、今世紀最後の2D格闘！

「ブレイカーズが約1年半振りに帰ってきた…」この報を聞きつけたとき編集部は震えた。

それは「あの大ヒットの続編が…」といった類のものではなく、明らかにあの濃いキャラクターにまた会えるといった、懐かしさと「GOCO一番館」の1300グラムに挑戦し、最後の一口を口に運ぶような胃のもたれにも似た、一種の微風が突き抜けた感じに近いかもしれない。

だが誰もゲームシステムについては口にしない。言わなくとも、あの8人がいることが分かり、初心者に超優しい連続技と無敵時間が長く有効な超必殺技ゲームで、新キャラが1人だけ増えることは間違いないからだ。

このブレイカーズ・リベンジはその期待を裏切ることもなく、前作「ブレイカーズ」をベースにバランス調整を加えた、ブレイカーズのアレンジ版であった。

ブレイカーズをやっていた人はあまりにもすんなりと。初めてプレイする人は、そのノンストレスな爽快ゲームであることを、すぐに確認できることだろう。

とにかく百聞は一見にしかず。このページを何度も読み返すのが吉と見た。

唯一の新キャラクター

飛影 才蔵（トビカゲノ サイゾウ）

出身:日本
年齢:32歳
身長:175cm
体重:58kg
武術スタイル:
一文字流忍術



いかにも忍者と言わんばかりの派手めな演出と技。リーチのある技が多く、中～遠距離戦にも長けているようだ。もちろん、このゲームのウリである多段連続技にもぬかりはない。









リベンジは必要不可欠!
ビダルはそう教えてくれました

BREAKERS REVENGE



次回より鋭意連載開始!

旧8キャラはどう変わったか?唯一の新キャラ才蔵の性能はいかに?風雲急を告げる大増ページ予定の次回は

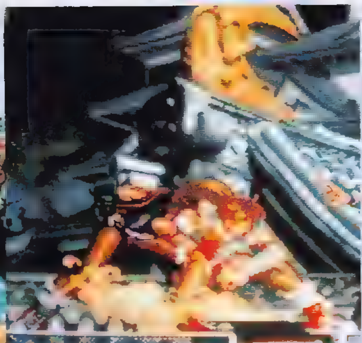
「俺がコンドルだ!新声社はアニソン亀甲縛り」

お楽しみに!





連続技の雄と言えばタオロン。威力はもとより、凄まじい段数を稼ぐ。溜めキャラで扱う技ごとの隙も少ない。コンドルは一応投げキャラだが、唯一ダッシュを持っていないので近づくまでがしんどい。対空性能は抜群。



ティアはこのゲームでは貴重なスタンダードな女キャラ。
「おかまチャン」で有名なキックボクサーで足技が実に豊富。単に跳び込みからとかだけではなく、いろんな状況下から連続技が始動できるのがこのキャラの強みだ。

BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2

担当：GED

※画面は開発中のものです



ALICE
【アリス】
BEAST FORM







プロローグ

獣人たちの戦い『BLOODY ROAR』は、巨大多国籍企業タイロン社の崩壊により終結した。

タイロン社が行っていた、人工獣人の製造と獣人の軍事利用という邪悪な研究行為は司法の手により白日のもとにさらされ、多数の逮捕劇と裁判が世界の注目を集めている。

だが、この戦いが引き起こした影響はそれだけではなかった。破壊されたタイロン社の秘密研究所から見つかった大量の資料により、獣人の存在とその能力が広く知られることになったのだ。

見た目はごく普通の少女が、格闘術の達人を手玉にとるほどの戦闘能力を発揮する…人間を超える力を持つ獣人のイメージは、タイロン社が開発を進めていた遺伝子改造実験や、獣人兵士計画の邪悪さと結びつけて語られ、「人類に対する脅威」という偏見が生まれる。

獣人と獣化のメカニズムに関する報道は、人々の不安をさらに増幅させた。人は誰もが獣人化する可能性を持っており、人工的な手段で獣人を作り出すこともできるという。「自分の隣人や、ひょっとしたら家族の誰かが獣人なのかも知れない」人々は互いに疑いあい、世界中で社会情勢が不安定になっていった。

新たな始まり

獣人に対する人々の不安感は、恐怖や差別感情へと変わっていく。

獣人であることを知られた者、あるいは獣人ではないかと疑われた者に対して、周囲は過剰ともいえる反応を示すようになった。各国の政府までもがこのパニックに同調し、事態はさらに悪化する。

不安を鎮めるための調査に名を借りた『獣人狩り』が公然と行われ、発見された獣人は『保護と治療』の名目で病院・研究施設に送られたり、あるいはタイロン社の犯罪行為との関係を疑われて身柄を拘束されていった。

全世界が獣人を敵視しているような状況に対し、獣人たちの反応は2つに分かれた。

自分が獣人であることを隠し、一般人の中にまぎれて生きることを選んだ者と、怒りにかられて反抗する者である。

反抗は獣人と人間の戦闘を引き起こし、両者の敵意と恐怖心を増幅させていく。

獣人たちの反撃

『獣人狩り』と弾圧が日常化した世界で、突然変化が起こった。

ばらばらに抵抗していた獣人たちを、1つにまとめようとする勢力が現れたのだ。

彼らは『獣人解放戦線』と名乗り、獣人の生きる権利を奪う者たちに徹底抗戦するという声明を発表。各地で絶望的な抵抗を続けていた獣人たちは、喜び勇んで解放戦線に参加していった。

組織化された獣人たちの戦いぶりはすさまじく、警察や軍を圧倒して周辺地域を制圧するほどの戦果をあげた。危機感をつのらせた各国の政府は、解放戦線を壊滅させるためにさまざまな手をつくしたが、その本拠地すら正確につかめずにいた。

BLOODY ROAR2へ

しかし、『獣人解放戦線』がすべての獣人の意志を代表しているわけではない。弾圧に対して力で対抗するだけでは状況が悪化するばかりだと考える者や、獣人であることを隠して静かに暮らしたいと願う獣人たちも数多くいるのだ。また、解放戦線の行動に疑いの目を向ける者もいた。

獣人の解放を叫ぶのはよいが、ところ構わず戦闘を起こして市民を巻き添えにするな

「獣化」せよ

ブラッディロアの特徴は、人間対人間やモンスター対モンスターではなく、「獣化できる人間」同士の戦いが繰り広げられるところにある。

当然、人間時よりも獣人時のほうがパワーや回復力に優れている。さらに獣人時には、獣人時にだけ使える攻撃ボタンがあり、人間時には繰り出すことのできない獣人時特有の攻撃を繰り出すこともできるのだ。さらには、ジャンプ力が上がったり、一部の技にキャンセルをかけて必殺技につなぐこともできたりと、いいことづくめ。

浮かせ技からの空中コンボもこの作品の重要な要素で、このときにも「獣化」が有利に働く。パワーの上昇に伴ってより高く浮かせられるようになり、さらに過激な空中コンボに発展していくからだ。もちろん、くらっている側には空中受け身という選択肢もある。

より格好よく より爽快に 進化する

今回の取材でちょっとだけ見せてもらったブラッディロア2は、「グラフィックが向上している」というのが正直な第1印象。

今回は獣だけでなく、昆虫やカメレオンといった新キャラも追加され、前作のラスボスだったウリコもプレイヤーキャラとなっていたぞ！個人



BLOODY ROAR 2



ど、テロ組織まがいの[illegible]謀なふるまいが目立つ。そのうえ、解放戦線に批判的な獣人や隠れ住んでいる獣人をひそかに連れ去っているという噂まである。

人間と獣人解放戦線、そして解放戦線に属さない獣人という3つの勢力は互いに不信感をつのらせ、世界を覆う危機は急速にふくらんでゆく。

『BLOODY ROAR』で戦いを繰り広げた獣人たちも、また、この[illegible]それぞれの運命と闘っていた。

獣の力を[illegible]して生きる者、人間と獣人の争いに心を痛める者。そして、2つの誘拐事件をきっかけに『BLOODY ROAR2』の戦いが始まる。新たな獣人たちも巻き込み、激しさを増す戦いの果てに何が待つのか……

YUGO
【ユーゴ】
BEAST FORM

BRINGER OF THE N





URIKO
【ウリコ】
BEAST FORM

OTHER BEAST



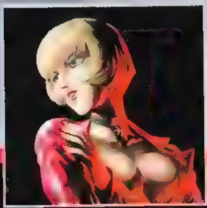
BEAST FORM INSECT
【スタン】
STUN



LONG
【ロン】
TIGER BEAST FORM



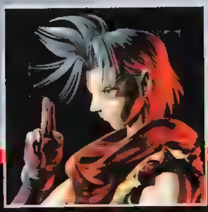
BEAST FORM LEOPARD
【マーベル】
MARVEL



JENNY
【ジェニー】
BAT BEAST FORM



BEAST FORM CHAMELEON
【ブスジマ】
BUSUZIMA



BAKURYU
【バクリュウ】
MOLE BEAST FORM

的に気になったのは、前作で使用していたガドウが見あたらなかったこと。ひょっとして……。

システムの追加・変更としては、人間時も技のキャンセルが可能なことや、獣人時にはそれぞれの「獣」らしいキャラ特性やビーストドライブ（超必殺技）が導入されたこと。開発者さんに聞いたところ「獣人時は、パンチやキックといった通常の攻撃でもより獣人らしい攻撃をさせたい」とのことなので、旧キャラに関してもかなりの変化がみられそうだ。

まだ開発中なのでいろいろ変更があるかもしれないが、より凶暴な獣人へと進化することに間違いないだろう。

続報は
8月15日号
（7月15日発売）
にて

もうプレイした？

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98

「2」とは別のゲームとして蘇ったバージョン'98は、すごい!

担当：SHO　協力：Y氏

ワールドカップの予選も始まったころだと思うが（原稿執筆時はまだ始まっていないけど…）、バーチャストライカー2バージョン'98はもうプレイしたかな？

バーチャストライカー2ファンにとっては待ちに待った作品が登場したわけだ。

前号ではプレイしていなかったのだが、今回はプレイ後の紹介となる。

プレイしてみて感じたのは、まず「2」とは比べものにならないぐらい操作しやすいということだ。テンポもいいので、非常に遊びやすくなっている。そこで、今回は「2」との変更点と、その特徴について紹介していこうと思う。

フォーメーション

バージョン'98には各チームに2つのフォーメーションが用意されている。

これを、試合開始時に選択することができるのだ。

選択の方法はスタートボタンで行い、試合開始と同時に決定となる。

CPU戦、対戦でも、1試合ごとに選択が可能なので、自分にあったフォーメーションを選択しよう。



試合が始まる前に、スタートボタンで選択しよう。

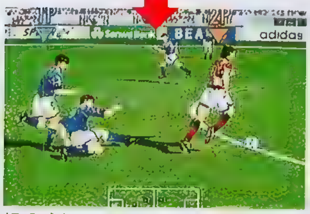
タックルについて

タックルには2つの種類があり、スタンディングタックルとスライディングタックルに分けられる。

今回も操作は同じで、ショートパスボタンでスライディングタックル。相手に近かよると、スタンディングタックルとなるのだが、スタンディングタックルの間合いが、少し遠くなったような感じがするのだ。

また、スライディングタックルは、相手から離れた位置でないと、スタンディングタックルになってしまうので、注意したい。


相手が近いときにはスタンディングタックルで、


相手が遠いときにはスライディングタックル。

トラップからの動き

今回のバージョン'98で一番大きく変わった点といえば、トラップからの動きだ。

画面写真を見ているだけでは伝わらないが、実際にプレイしてみるとトラップからの動きが格段に早くなっているのだ。

これにより、ゲーム全体のスピードが速くなるので、試合のテンポが上がり遊びやすくなったぞ。


ボール展開が非常に速くなったぞ！


トラップしてから、

キーパーの操作

キーパーの操作といっても、キャッチするまで自分で動かせるというものではなく、キーパーが自動でキャッチしたあとのゴールキックが操作できるようになったのだ。

今まではキーパーが勝手にロングパスを出してしまうため、再度相手に攻められるといった状況が多かったが、これでその問題点が解決されたといえる。


キャッチしたときにもパスを操作できる。

スローインの変化

今回スローインをする場合、味方の動きを良く見ることが必要となる。

スローインするときに、投げる方向を変えると、味方が小まめに動き回るのでうまく味方にパスできないときもあるのだ。

味方の位置を確認していれば、遠くの味方にもパスを出すことが可能になるぞ。

ベストゴール

「2」では、ベストゴールが出ても、ゲームが終わってから確認する以外確かめることはできなかったが、今回はその日のベストゴールが出た場合、リプレイ画面で知ることができるようになった。

入ったゴールがベストゴールだった場合、リプレイ中、ボールの軌道に「虹」がかかるようになったのだ。しかも3回リプレイする派手なもので気持ちがいいぞ。


味方の位置を確認してからスローインをしよう。



センタリングをあげたところから始まり、



ゴールエリアにボールが入る。


FWがダイビングヘッドして、


本日のベストゴールとなる。

ゴールパフォーマンス

ゴールを決めた後のゴールパフォーマンスにはいろいろなものがあったが、前作よりもさらに数多くのゴールパフォーマンスが増えているのだ。どのようなパフォーマンスがあるのかは、実際にプレイして試してみてほしい。


ゴールの後の水分補給。

デンマーク

世界ナンバー1を誇るゴールキーパーを擁する北欧のチーム。

体格が大きく、背の高さもあるのでロビング系のボールには滅法強いのが特徴だ。

フォーメーションは4-3-3のダブルボランチ（以下DV）と4-4-2DVの2つ。

3トップにして攻撃重視にしてもいいし、中盤をかためるものいい。

世界的に有名な兄弟がMFとFWにいるので、この2人をうまく生かすために4-4-2にするのもおもしろい。


北欧のデンマーク。ゴールゲットに歓喜する。

ルーマニア

旧ソ連から独立した国のルーマニア。

東欧独特のテクニシャンがそろっているため、中盤の層が非常にあつい。

また、セットプレイが強く、フリーキックからの連携をうまく使っていきたいところだ。

フォーメーションは、3-4-3と4-4-2の2つ。

3トップで攻撃重視にしたいところだが、そうなるとカウンターが非常にこわい。

2トップにし、中盤から後ろを堅くし、小まめにボールをまわしてFWにつなぐほうが、妥当か？


黄色いユニフォームのルーマニア。

スコットランド

ヨーロッパのスタイルをそのまま受け継ぐスコットランド。

過去に5回ワールドカップに出場しているがいずれも予選落ちしている。

しかし、守備が非常にうまく、守りが堅い。

この堅い守りから、カウンターでFWにつなぐのがスコットランドのスタイルだ。

フォーメーションは4-4-2DVと5-3-2の2つ。4-4-2DVは攻守ともに安定しているのだが、5-3-2で守り重視にすれば持ち味が発揮されるかも？



ミドルレンジからの強烈なシュートが炸裂！

パラグアイ

デンマークに次ぐ世界でも1、2を争うほどのゴールキーパーを擁する南米チーム。

典型的な南米スタイルのサッカーをするチームだが、同じ南米のブラジル、アルゼンチンと比べると多少の見劣りする感じ。

しかし、チームのバランスは非常に良く、攻守ともに強いチームだ。

フォーメーションは5-3-2と3-5-2DVの2つ。5-3-2で守りを強化してもいいが、3-5-2DVで中盤からの攻撃を強くするのも捨て難い。


強力なキーパーのパラグアイ。ゴールは安泰。

南アフリカ

今回初出場のチームである南アフリカ。

アフリカではナイジェリアについでナンバー2と言ったところか。このチームの特徴は黒人と白人が混合しているということ。

つまり、黒人の身体能力の高さと、白人のテクニックが合体したチームなのだ。

黒人の足の速さを利用してうまく攻めたい。

フォーメーションは4-3-3と5-3-2の2つ。5-3-2の守備型もいいが、3トップにしてガンガン攻撃したいところだ。



PKに勝利してガッツポーズの南アフリカ。





捜査は足が基本！デカ2は共通技が基本!!

ダイナマイト刑事2 DEKA

今回の攻略は3人のキャラクターに共通した基本的な攻撃を解説していこう。基本だからといって侮るなよ！

担当：デカ長

今週の捜査報告

オイーッス！俺がダイナマイト刑事2の担当、デカ長ことデカ山長助だ!!もういっちょ、オイーッス!!

さて前回に引き続き、ダイナマイト刑事2（以下、デカ2と省略）の真相を探るべく、セガ開発室に潜入した俺。厳しい警備の目をかいくぐった甲斐もあり、今回はなんと「ダイナマイト刑事2技表」と書かれた、超極秘資料を手に入れることに成功したのだ。

技名とコマンドが大量にリストアップされたその資料を前に、喜び勇んでメスト署に帰投した俺。しかし現実はやはり厳しかった。

実は今回の捜査で手に入れた技表とは、各キャラの共通技をリストアップしたもので、技名こそ違うが、技自体はまったく同じものだったのだ。

つまり今回のデカ2ページは、キャラクター共通の基本技の解説がメインということ。デカ2は基本技の重要なゲームなので、きっちり押さえてくれ!!



ステージ攻略は次回から始める予定。もちっと待っててね。

デカ2の基本中の基本！ CAUTION 共通コンビネーション

デカ2の基本中の基本ともいえる攻撃に、共通コンビネーション技というものがある。

これはいわゆるPPPPKとKKK入力で発生する連続攻撃のことで、どちらも最後の攻撃で敵をダウンさせることができる。この共通コンビネーション技で敵をダウンさせて、起きあがるところに再びこれらの攻撃を重ねることがデカ2の基本パターンだ。

ただしこれらの共通コンビネーション技はコマンドこそ同じだが、キャラクターごとに攻撃モーションが違うため、使い勝手には多少差がでてくる。コンビネーション技が特技とされているエディの攻撃が、最も使いやすいだろう。



パワーアップすれば共通コンビネーションも強まるぞ！

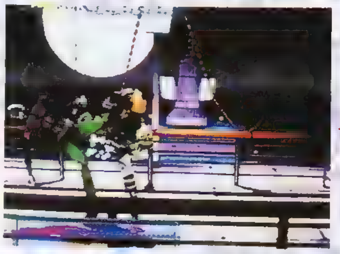
ⓅⓅⓅⓅⓀ



共通コンビネーション①の入力はPPPPK。

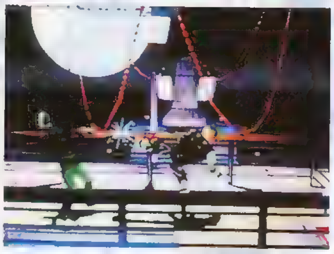


パンチを4発繰り出してから回し蹴りでダウンを奪える。



回し蹴りの入力に失敗すると反撃されるので注意しよう。

ⓀⓀⓀ



共通コンビネーション②の入力はKKK。



蹴りを3発繰り出して、3発目でダウンを奪えるぞ。



このコンビネーションはリーチが長さがメリットだ。

投げで敵を一掃せよ! CAUTION 共通投げ

敵に密着した状態で前にレバーを入れると敵を掴むことができるが、ここでPやKボタンを入力すると、キャラクターに共通した投げ技を決めることができる。

素手の状態で敵を掴み、PPPやPPPK、KKKKやKKKPといったコマンドを入力すると、掴み打撃技を3発入れてから投げに派生するようになっている。これらは投げの基本となるものなので、しっかりマスターしよう。

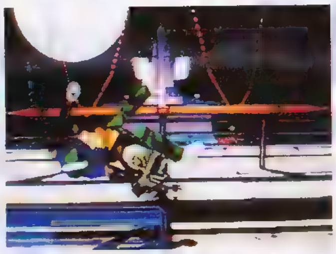
またハンドガンを持った状態で敵を掴んでからPボタンを入力すると、その敵を逮捕できる。逮捕は敵を一撃で昇天させられる強力な攻撃だが、中ボスクラスの敵は逮捕できないので注意しよう。また逮捕する前にKボタンを入力すると、敵からハンドガンのカートリッジを脅し取ることができるぞ。


投げ技は多数の敵を巻き込める利点がある。

基本投げ


何も持っていない状態で、敵を掴んだ後……、

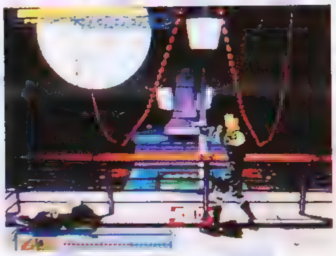

PやKを連打すると、つかみ打撃を3発決めた後に……、


投げることができる。ジーンなら投げコンボに派生するぞ!

逮捕


ハンドガンを持った状態で、敵を掴んだ後……、


Kボタンを入力すると、敵から弾丸を奪うことができる。


Pボタンを入力すれば逮捕!逮捕すれば一撃で倒せるぞ。

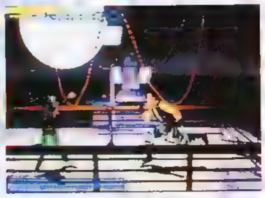
P+K+Jでピンチを抜けろ! CAUTION 共通打撃技

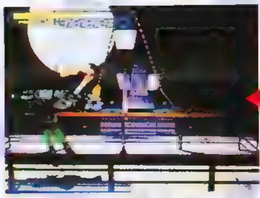
ジャンプ系の攻撃やダッシュ系の攻撃は、基本的にすべてキャラクターに共通した打撃技となっている。また全キャラクター共通のP+K+J入力で、周囲の敵を蹴散らす緊急回避技が発生するようになっている。ただしこの攻撃は出すだけで体力を消費してしまうので注意しよう。

武器をゲットして闘いを有利に進めよう! CAUTION 共通武器攻撃

武器を持った状態でPやKボタンを入力すると、キャラクターに関係なく、専用の武器攻撃を繰り出すようになっている。もちろん銃火器系の武器攻撃もこれに当てはまるが、ハンドガンを持ったブルーノがパワーアップした場合のみ、Pを連打で特殊固有攻撃(拳銃乱射)が発生するぞ。

走り攻撃&ジャンプ攻撃


走り中やジャンプ中から繰り出す攻撃は……、

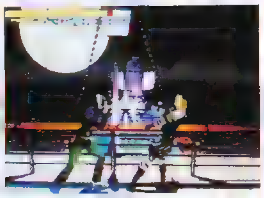

キャラクター共通技が発生するようになっている。

武器攻撃


武器アイテムを持った状態でPやKを入力すると……、


武器を利用した共通攻撃を繰り出すことができるぞ。

緊急回避


敵の攻撃をくらってピンチに陥ったら……、


P+K+Jを押して緊急回避技で脱出しよう。

銃火器攻撃


銃火器を持った状態でPを押すと……、


弾を撃つことができる。Kなら打撃技で攻撃するぞ。

雨の六日町には重大な秘密が…

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2™



ムック発売直前！

今回は予告どおり、隠しコースほくほく線（特級）、特急「はくたか」号を攻略!完走を目指せ!

担当：GYU　協力：DE.㊧氏

隠しコース 特急「はくたか」号 出現コマンド

①まず警笛ペダルとスタートボタンを押しっぱなしにしたままコインを投入

②クレジット後にマスコンをノッチ3、ブレーキレバーを9（非常位置）に入力して、スタートボタンを押す

隠しコース遂に始動！特急「はくたか」号攻略

前号で遂に公開された隠しコース、ほくほく線（特級）特急「はくたか」号。今回は前号での予告どおり、このコースの攻略をお届けすることにしよう！

隠しコース出現コマンドのおさらい

コースの攻略に入る前に、まずは隠しコースの出現コマンドをおさらいしておこう。

この特急「はくたか」号の出現コマンドは、

①まず警笛ペダルとスタートボタンを押しっぱなしにしたままコインを投入

②クレジット後にマスコンをノッチ3、ブレーキレバーを9（非常位置）に入力して、スタートボタンを押す

このコマンドが完成すれば、路線選択の一番最後に、お目当ての「はくたか」号が登場。

「スタートボタンと警笛ペダルを踏む前に、思わずコインを入れてしまった」などといった、ありがちな失敗をしないように注意しよう。



コマンド入力に成功すれば、選択画面の一番下に「ほくほく線・特級コース」が出現する。

特急「はくたか」号の運転方針

このコースでは、デフォルトで用意されている「ほくほく線（上級）」コースの路線を、特急列車のはくたか号で運転するようになっている。

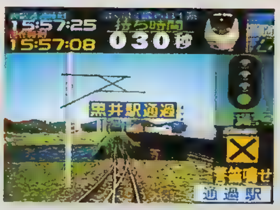
もちろん特急列車を運転するだけあって、このコースの停車駅は、途中の十日町と終点の六日町の2駅しかない。つまり、このコースの攻略のポイントは、「通過」にあるということだ。

ペナルティに注意してクリアを目指せ！

実のところ、このコースには、隠し警笛ボーナスというものが1つも存在しない。

つまり持ち時間を増やすためには、通過駅で「定通」を取るか、十日町駅で「GREAT&GOOD」を取るしか方法がないということだ。

しかし、いきなり「定通を狙え！」というのはさすがに酷な話なので、とりあえず今回は持ち時間を維持してクリアすることを目標に攻略していきたい。このコースでは、大幅なダイヤ遅れと速度制限標識、そして警笛標識といった3つのペナルティポイントにさえ注意すれば完走できるハズだ。



このコースでは、1秒ダイヤに遅れることに…、



持ち時間が2秒ずつ減らされる。正確な運転を心がけよう。

ただし、このコースでの速度制限標識と警笛標識は、標識を確認してから指示に従うことは難しいので、あらかじめ標識が表示される位置を把握しておくことが必要だ。標識の出現位置については、次のページの路線攻略で触れているので参考にしてほしい。



特級コースの速度制限標識の予告点滅距離は、たったの50m。



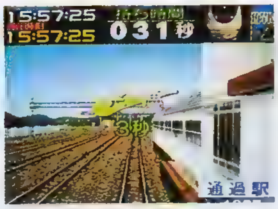
予告を見てから減速しても間に合わないので、場所を覚えろ！

直江津～十日町

まずは始発駅の直江津から、途中停車駅の十日町までの路線攻略を、要点をかいつまんで解説していこう。

●直江津～黒井

直江津駅を出発後、とりあえず時速106～108km程度まで力行して、惰行に移る。これでほぼダイヤ通りに黒井を通過できるハズだ。ただしこの区間では、上級と同様、残り420m地点で警笛標識が表示されるので注意しよう。



直江津駅発車後、時速106～108km運転で定通確定だ！

●黒井～犀潟

黒井を通過した後、進行信号が点灯したらブレーキノッチ5で時速70kmまで減速しよう。そして「犀潟駅通過」という文字が表示されたら、再びノッチ5でブレーキをかけて時速45kmまで減速し、残り330m地点で実行される速度制限標識に備えよう。

速度制限標識が解除されたら、すかさず時速60km程度まで力行して、犀潟の定通を狙おう。

●犀潟～くびき

犀潟駅を通過して「カン」という音がしたら、マスコンを入れてグングン加速しよう。途中で時速90km→110km以下の速度制限を指示する標識が表示されるが、これには素直に従っていれば問題ない。標識が解除されたら、時速123kmまで力行して、惰行でくびきを通過しよう。

●くびき～大池いこいの森

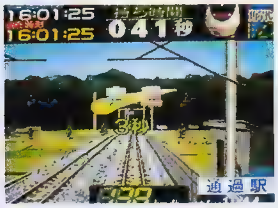
惰行した状態でくびきを通過した後、残り680m地点で制限120kmの標識が実行されるが、これはわざわざ減速しなくても、惰行のまま指示どおりに通過できる。また、大池いこいの森も惰行したまま通過できるぞ。

●大池いこいの森～うらがわら

大池いこいの森～うらがわらは、時速136km程度まで力行した後に惰行することで、問題なく通過できるぞ。

●うらがわら～虫川大杉

惰行でうらがわらを通過すると、残り830m地点で制限時速125kmが実施されるが、この標識に対しては時速125kmギリギリで通過するように心がける。この区間はダイヤに余裕がないので、制限標識が解除されたら、すかさずマスコンをノッチ5に入れて、フル加速したまま虫川大杉を通過しよう。



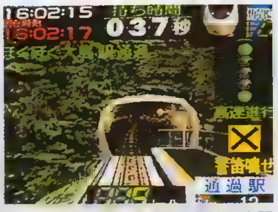
うらがわら～虫川大杉の定通は、前区間で遅着すると不可能！

●虫川大杉～ほくほく大島

虫川大杉を力行状態で通過したら、すぐに惰行に移る。このとき時速140km強となっているハズだが、ほくほく大島に対しては、惰行したまま通過すればいいだろう。

●ほくほく大島～まつだい

ほくほく大島を通過した後は、マスコンをノッチ5に入れて時速140km強まで力行してから惰行運転すれば、問題なく通過できる。ただし、まつだいを通過する直前で、警笛標識が表示されるので注意すること。



ほくほく大島を通過する直前に出現する警笛標識に注意！

●まつだい～十日町

まつだいを惰行で通過したら時速143km強まで力行して惰行に移る。そして残り1100m程度からブレーキノッチ6で減速し始め、残り265mで実施される制限標識（時速45km）の指示に従うようにしよう。

あとは十日町の停止位置に慎重に停車すればOKだ。ちなみにこの区間では、残り2400mと1070m地点で、警笛標識が表示されるようになっているので要注意。



まつだい～十日町では、警笛標識が2つも設置されているぞ。

十日町～六日町

●十日町～しんざ

十日町駅で出発進行の指示が出されても、とりあえず我慢。時刻が「16：06：14」になるまで待ってから、発車するようにしよう。この時間に発車すれば、マスコンを引いて力行し続けるだけで定通を取ることが可能だ。また、このしんざを通過する直前にも警笛標識が表示されるので、気をつけること。



十日町発車が16：06：14なら、力行したままで定通を取れる。

●しんざ～美佐島

しんざを力行したまま通過したら、そのまま時速110kmまで加速して、惰行に移る。しんざ通過時に定通が取れていれば、この方法で美佐島でも定通を取れるぞ。

ただし、美佐島を通過する直前になったら、再びマスコンを入れて力行し始めること。

●美佐島～魚沼丘陵

力行で美佐島を通過したら、そのまま時速136kmまで加速する。そして惰行に移り、残り800m程度に達したら、残り115m地点で実施される速度制限標識に向けて時速120kmまで減速し、惰行で魚沼丘陵を通過すること。



しんざで定通を取れれば、美佐島の定通もたやすい。

●魚沼丘陵～六日町

魚沼丘陵を抜けると、残り1460m地点でいきなり制限125km標識が表示される。この標識が表示されたら、ブレーキノッチ5で時速90kmまで減速しよう。

そして残り755m地点で、さらに制限100kmを指示する速度制限標識が表示されるようになっているが、ここでもブレーキを使って、今度は時速60kmまで減速すること。ここですぐに減速しないと、残り455m地点で実施される制限60kmに引っかかってしまうので注意しよう。

この制限標識のラッシュを乗り越えれば、あとは六日町に停車するだけ。これでキミも完走できるハズだ。



みごと隠しコースを完走！お疲れさまでした。

楽しみかたは無限大

beatmania 2nd MIX

隠しボーナスで目指せ！40万点UP!!

担当：ぴぐ

得点システムについて

今回はビートマニアの得点システム（ノーマルモード）の説明をしていこう。

各ステージとも基本的には10万点が満点となっていて、それをゲージ（ノート）の数で割ったものが、そのステージでのgreat1個あたりの点数になる。

good1個はgreatの点数の5分の1で計算され、bad、poorは0点とカウントされたうえでの加点方式で得点が増えていく。

逆に言うといくらpoorを取っても減点されるわけではなく、点が増えないだけということ。

具体的に例を挙げて言うと「ambient」では、押すべきキーの数は合計で80個あるので、greatを1個取るごとに1250点が加算されていく。goodならその5分の1の250点になるので、greatのときに比べて1000点落ちることになる。

参考までにDJバトルのゲージの数は40強なので、ゲージ1本あたり2000点ほどになる。goodを取ってしまうと、ざっと1500点強の損なので、もし最終ステージでレイヴ2ndを目指しているなら、goodは5～6個までに抑えないとアウト。

かなりキビシい条件だなぁと納得したところで話を戻そう。

このように計算していくとオールグレートで10万点だが、ビートマニアにはいくつか隠しボーナスが存在する。

オールグレートもそのひとつで、本来の10万点のほかにパーフェクト・ボーナスとして3110点（2つから出た数字?）が加算される。

そしてグルーブメーターがギリギリで合格ラインに到達（赤目盛りがひとつだけ点灯）した状態でクリアすると、ボーダー・ボーナスとして5730点が加算される。

さらにパーフェクトとボーダーの両方の条件を同時に満たすと11900点のボーナスが入るので、各ステージで取れる最高点は111900点となる。

参考までにambientでのパーフェクト+ボーダーパターンを載せておくので、興味があれば試してもらいたい。また一味違った緊張感を体験できるぞ。



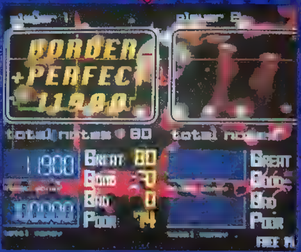
まずは後半部にさしかかる前にpoorを空撃ち（なにもない場所でキーを叩いてpoorを取る）してグルーブメーターを最低にしておく。



後半部が全部グレートだとメーターが上がりすぎる。ラストまでに6個空撃ち。青ゲージと青ゲージの間の広い所で2個ずつ空撃ちでタイミングを取る。



オールグレート+空撃ち6個なら終了時にボーダーが取れる。ひとつでもグッドがあるとクリアできないので、6個目の空撃ちは最後のゲージの手前で。



これでパーフェクト+ボーダーの11900点をゲット。ただし基板のランク設定がノーマルになっていないとメーターの増減がズレるので、注意が必要だ。

各ステージの構成

ここでは各ステージにおける、デフォルトおよび隠しの曲をすべて紹介しよう。隠し曲はその前のステージで、ある一定の点数を取ることで出現させることができる。

表の下のほうの曲ほどより高得点が必要なので、ガンバってgreatをたくさん狙っていこう。

STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4
hip hop ★☆☆☆☆	break bts ★★☆☆☆	dj battle ???	soul ★★★★☆
reggae ★☆☆☆☆	ballade ★★☆☆☆	×house ★★★★★	rave ★★★★☆
ambient ★★☆☆☆	techno ★★★☆☆	MINIMAL TECHNO MIX overdozer(techno) ★★★★★	HOUSE SPILITUAL MIX love so groovy(soul) ★★★★☆
REGGAE FUNKY MIX jam jam reggae(reggae) ★★☆☆☆	HIP HOP STREET MIX u gotta groove(hip hop) ★★★☆☆		ska ★★★★★★
	×japanese hip hop ★★★★☆		DRUM'N BASS MIX 2 gorgeous 4 you(break bts) ★★★★★★
	×konamix ★★★★☆		×hardtechno ★★★★★★
			×rave 2nd mix ???

※印は隠し曲です。

はうす日記

○月@日　マニアとの遭遇

スーに強引にそそのかされて、今日初めてビートマニアなるものをやってみた（やらされた?）。確かにちょっとは気になっていたけど、小心者のボクにとって、あのテのやつはとても苦手な部類に入る。後ろで待ってる人の目が気になる、間違えたら恥ずかしいな、オレ音楽のセンスないし、とためらっていると、「じゃ、オレが先にやるんで、曲の雰囲気とかノリとか楽しんでくださいよ」とスーがコインを投入。

ヒップホップ、レゲエと曲に合わせてゲージを目で追ってみる。あっ、これならできそう。スーは当然のようにテクノ、ブレイクビーツとこなしていく。ソウル。さすがに追い付けなくなってきたけど、曲は楽しい。キーを叩くスーもゴキゲンだ。「問題は次なんすよねぇ」

軽快なリズムとともにウワサの曲は始まった。中央で踊る女の子が印象的だ。思わず見とれ…ているヒマはなかった。前半のヤマとなるパート、スゴい速さで流れていく大量のゲージ、目が回った。「イヤ〜、やっぱキツいわ。じゃ、次どうぞ、ハイ」

え〜。ダメ、できない。できるわけないよ。

「まぁまぁまぁまぁ…」

「え〜、ムリムリ」

「まぁまぁまぁ…」

この男、押しの強さは天下一品だ。負けた。

そんなこんなで、なんとかレゲエまではクリア。

「やべぇ、イケてるっ。もうバッチリじゃないすか」

「そ、そうかな?」

いま思うと、この男、他人を持ち上げるのも天下一品だった。ハマった。

○月×日　前半部分

なんとか安定してハウスまでは、たどり着けるようになった。

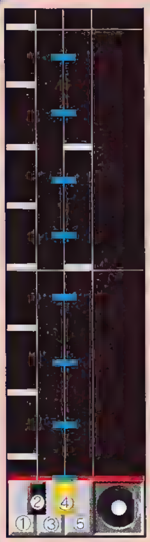
けど、まともにプレイできるのは初めのスクラッチが入るところまでと、真ん中の一休み区間だけ。ヤマ場となるパートは、まるでダメ。目の前には絶望の荒野が果てしなく広がっている感じ。

はまーとスーがふたりがかり（片方が白鍵、もう片方が黒鍵）で挑むも返り討ちに。

とりあえず、ほかのパートから固めようということで、第一のヤマを越えたところにある①④①④（キーの左端から①→⑤）の繰り返し部分を攻める。

気を付けるのは①＋④、①＋⑤の同時押しのところ。左手の①の3連拍に右手の④を合わせるようにして、右手がつられて連打しないように、とだけ考えればいいかな。





○月△日　左手を鍛える

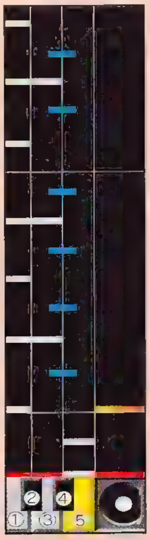
次は中休み区間を抜けたパートだ。切り替わるときの①＋スクラッチが厳しい。ややめ、とりあえずスクラッチは捨てた。キーに集中だ。

ゲージ配列だけ見れば実に単純。①→④→①＋③→④→①→…の繰り返しだし、リズムも一定だ。こりゃ、簡単…と思いきや、左手の動きが混乱して①なのか①＋③なのか判断できない。

ここで初めて自分の左手が不器用であると察した。そう言えばラーメンのスープを飲むときは必ずレンゲを右手に持ち換えるし、スパゲティもスプーンを使えないからフォークだけで食べてるな…。

よし、まず左手を集中的に鍛えよう。初めは右手（④）を捨てて、左手の①→①＋③のリピートだけを練習する。とにかく片手だけの特訓だ。1カ所ずつ集中して覚えていけば、最終的にはこっちのほうが早くゴールに着けるはず。他人のプレイもさんざん見て、曲はほとんど頭に入ってるので、イメージトレーニングでも左手を鍛える。

実はハウスの曲の中で片手による同時押しを要求されるところはこのパートだけなので、左手さえスムーズに動くようになれば、後は空いたところに右手を加えて完成だ。



○月□日　2つの組み合わせ

ついに残すのは前半、後半のヤマとなるパートのみ。

そろそろ周りもハウス卒業のプレイヤーが見られる。

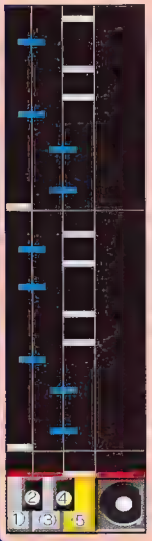
なのに自分のグルーブメーターはいまだ空っぽ。なんとかできるようになったパートで稼いでも、最後のヤマ場につながる③連打のあたりからガリガリとメーターが削られてあっけなく終わりというパターンの繰り返しだ。

焦る、悔しい、やっぱり自分にはセンスがないのか、スーに騙されたよ。

ついにある日、図々しいかなとは思いつつ、他人のプレイを見ながら、最後のパートを簡単にメモってみて、やっと気付くことができた。

複雑に見えたヤマ場も、実は①と④、②と⑤というキーの組み合わせしかなかった。さらによく見ると、大きく3つの小パートで構成されている。（①④④）→（②⑤⑤）→（②⑤②⑤）の繰り返し。

前半もそう。後半部とは微妙に違ってるけど、①と④、②と⑤の組み合わせだ。押す順番さえ分かれば、後はタイミング。それと余計なキーを押したりすることさえなければイケる!勘違いして覚えたままのプレイヤーも意外と多いし、不自然なpoorが出たら、気を付けよう。



Quiz ビートマニアックス

ハ〜イ、読者のみなさん、間に合ってますか〜?今回から始まりました（多分今回限りの）ビート・マニアックスのコーナーで〜す。

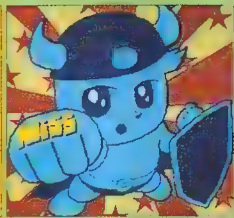
毎回ビートマニアに関するディ〜プなクイズをお届けするこのコーナー。今回は曲演奏中に中央のモニターに映し出される絵柄を見て、どの曲の背景かを当ててもらう問題で〜す。

下にズラリと並んだA〜Fの写真に該当する曲名を解答群の中から選んで「A−①house」のように記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26ゲーメスト編集部「クイズ・ビート・マニアックス」係まで。

番組に関する感想、要望などもご一緒に。

回答群

①ambient
②reggae funky mix
③ballade
④hip hop street mix
⑤japanese hip hop
⑥konamix
⑦house spilitual mix
⑧minimal techno mix
⑨ska
⑩drum'n bass mix
⑪hard techno

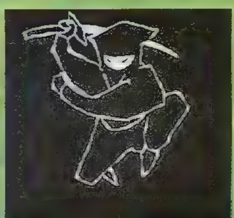

A



B


C


D

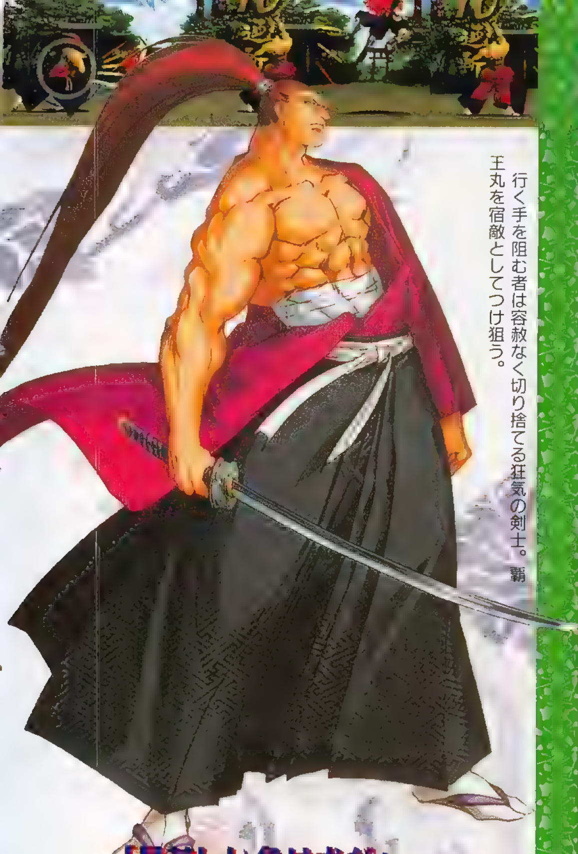

E


F

ハイパーネオジオ64
侍魂第2弾!!!

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝

なんと、早くもポリゴン格闘「侍魂」の続編が出ることになった。タイトルを見ると、何と主役交代!?



「見苦しい負け犬があ、次は膾(なます)にしてくれる!」

牙神 幻十郎

行く手を阻む者は容赦なく切り捨てる狂気の剣士。覇王丸を宿敵としてつけ狙う。



「懲りねぇやつだ。いつでも相手してやるぜ」

覇王丸

武者修行で全国を放浪する不精髭の剣士。前作で半陰の女「色」に付け狙われた覇王丸。今度は、どんな宿命が彼を待つ?



「もう、あなたの言いなりにはならない」

色

前作において、最後に壊帝ユガの呪縛から脱し、自我の萌芽を感じさせた色。覇王丸との関係は今後どうなるのか。



「今こそ兄貴を超えるぜぇ!!」

風間 火月

「天草降臨」において、妹の命を助けるため抜け忍となった火月。前作で養父を失うも、妹と幸せな日々を送る彼に降りかかる災難とは?



「火月、少しは腕を上げましたか?」

風間 蒼月

火月を追う「追い忍」として行動する、表向きは非情な忍び。しかし、火月兄妹を見逃している節もある。





「ねぇさま!!後はまかせて!」

リムルル

ナコルルの代わりに、大自然を守る役目を果たそうと努める彼女の実の妹。氷の精霊コンルを引き連れ闘う。



「この世は既に塵世(じんせい)なれど、諸悪の根源見逃す訳にはいかぬ」

服部 半蔵

伝説のいぶし銀忍者。前回、壊帝ユガの事件を調査した彼は、今度はどんな密命を受けたのであろうか。



「晩秋の枯れ野さまよう我が身かな」

橘 右京

最愛の人、圭は他の人のもとに嫁いでしまった。彼女のため生きながらえてきた右京は、どんな生きがいを見いだせるのか?



「姫様!この磐馬、命に代えてもお守りいたす」

柳生 磐馬

腕にカラクリを持つ異形の大男。さる大名の姫君に「笑顔がかわいい」と大変慕われている。



「Don't be hard on me!!」

ガルフォード

最強の忍犬パピィを連れて闘う、サンフランシスコ出身のアメリカンニンジャ。正義のイナズマが悪を討つ。



「大自然を苦しめることは許さない!」

ナコルル

不滅のエコロジカルファイター。ママハハ(鷹)とシクルゥ(狼)を連れて闘う彼女は、今回はどんな自然への脅威を感じたのか?

次ページ新キャラ紹介



復讐に生きる魔剣士
アスラ

「貴様だけは許さん…」
　非情な過去を背負っている復讐の鬼。具体的なストーリーは次号より明らかになっていくのか⁉





禁断の秘術を伝えし者
八角泰山

「我が秘術、封字の法に敵はなし」
　巨大な筆を持つ謎の男。封字の法とはいかなる技なのか。陰陽道で相手を封印する技なのだろうか。



基本操作紹介

　アスラ斬魔伝の最大の特徴は、胴体やられと、手足やられを区別した点であろう。
　胴体を斬られたときはこれまで通りの『回復しない』ダメージだが、手足を斬られたときのダメージは一定時間で一定量〝回復する〟のである。ヒットした部位ごとのダメージモーションの違いも強調されて、ライフゲージも分かりやすく一本になっている。
　それ以外の新システムとしては、相手の攻撃を弾いて隙を作る「弾き返し」や、ダウン時に受け身をとる「受け身」などが追加されている。
　前作にあったシステムにも様々なリニューアルがなされている。
　怒り爆発は地上にいれば怒りMAXでなくてもできるようになり、怒りMAX時の怒り爆発はさらにパワーアップするようになった。
　修羅と羅刹の違いはビジュアルや技などで、より強調されるようになった。
　SCSはより分かりやすく、多彩になり、必殺技でキャンセルもできるようになったとのこと。怒りMAX時や怒り爆発には専用の組み合わせも存在するようになった。SCS発動攻撃自体にも「弾き発動攻撃」（詳細不明）という新しい設定が存在する。
　走り込みやスタミナゲージ、フィールド移行はなくなった。Dボタンはレバーとの組み合わせで4方向に避け動作をおこなえるようになっている。
　アスラ斬魔伝登場までは、もうしばらくの我慢!!。夏のサムスピというのは新しい。

※ゲーム画面及びシステムは開発中のものにつき、変更となる可能性があります。

はっきりいって、面白いです!

SPACE BOMBER™
スペースボンバー

ユーモラスなビジュアルが印象的なこのゲームだが、ゲーム性のほうもかなり練り込まれているのだ。

担当：善之字元帥

前号の紹介で、スペースボンバーのユニークな世界観に興味を持ってもらえたかな?今回は、スペースボンバーのゲーム性について説明しよう。

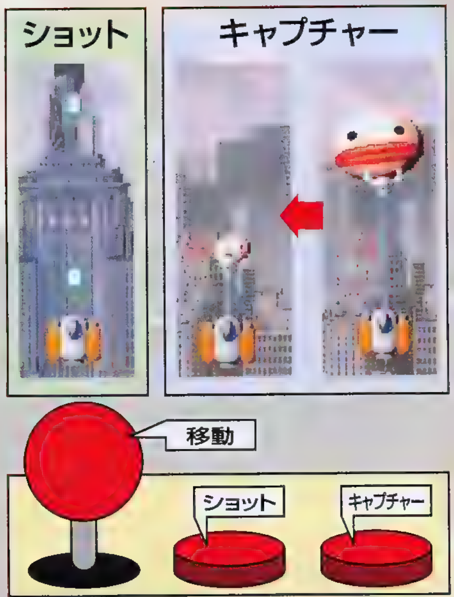
このゲームは、近年めっきり少なくなった固定画面のシューティングゲームで、自機は8方向レバーとショット・キャプチャーの2ボタンで操作する。

わかりにくいのがキャプチャーボタンだが、このボタンは**敵ザコを捕獲するため**のボタンである。捕獲した敵は、ショットボタンを溜め撃ちすることによって、強力な攻撃として発射できる（後述）。ザコは最大3匹まで同時にストックできるので、ストックしておくザコの選択も重要な要素だ。



グラフィックはユーモラスだが、ゲーム性は練り込まれているぞ。

基本操作



キャプチャーしたら敵をリリース!

ザコをキャプチャーした状態で、ショットボタンを押し続けていると、ザコが自機の上に装填される。これが溜め完了の合図で、この状態から、2種類の方法でザコをリリース（射出）できる。



溜め完了状態。ここから2種類の方法で捕獲した敵をリリースできる。

アトミックリリースで大爆発!

溜め完了状態で、ショットボタンを離さずにキャプチャーボタンを押すと、捕獲した敵が一直線に飛んでいき、大爆発を起こす。これがアトミックリリースだ。



アトミックリリース。爆風に巻き込めば、敵に倍率がかかる。

捕獲ザコによって違うパーソナルリリース

これに対して、溜め完了状態で**ショットボタンを離すことによって**できるリリースが、パーソナルリリースだ。パーソナルリリースはアトミックリリースと違って、捕獲したザコがレーザーや誘導弾といった、ザコの種類に応じた攻撃をしてくれるので、いろいろ試してみるといいだろう。

また、パーソナルリリースで放出したザコは弾を防いでくれるものもいて、攻撃が厳しい場所では壁として活用するのも面白い。

どちらのリリースにしても、頼りないメインショットを補う重要な役割を果たすシステム。これを使いこなさないと、地球を守ることはおぼつかないぞ。



ウンモビームをその場で数発発射する。どこかで見たことのあるマーク?



ブタのパーソナルリリースは、敵を貫通するレーザー。

任務遂行への道のりは長い

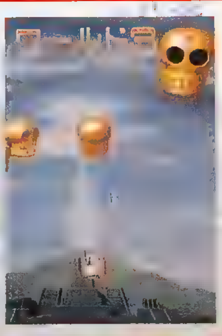
スペースボンバーは、全6ワールドから構成されている。1ワールドは4つのステージに区切られており、各ワールドの最終ステージにはボスが待ち受けているぞ。



ワールド1は、とりあえず沈黙したニューヨークを奪還しよう。



ワールド2は南米が舞台。眼下に見えるはミステリーサークル?



人類遺産は宇宙人の拠点だったのか?遺跡群が舞台のワールド3。

ここまでざっと紹介してきたが、筆者が開発途中の基板をプレイさせていただいた感触としては、キャプチャーの感覚が非常に気持ち良く、彩京イズムともいえるテンポの良さが生かされているゲームだった。発売は7月を予定しているとのことだが、期待していいぞ!



世界の祭典ワールドカップ開催！

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ

THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP™

**なんとオフサイドがシステム導入！
レスポンスもいい感じ。
かつてこれだけリアルなスポーツゲームが存在したか!?**

担当：キャサ夫

サッカーファンの心をGET！

98年フランスワールドカップに日本も参加。だからというわけでもないけど、それに合わせてコナミから実にリアルなサッカーゲームが発売されることになりました！

展開が早いコナミスポーツはわりと有名だが、今回のザワールドサッカーチャンピオンシップもかなりスピーディなゲーム内容。パスワークやボールさばきも非常にリアル。サッカーの醍醐味とも言える部分を十分に体験できるだろう。

CPU戦による試合形式はワールドカップそのもの。4チームによるリーグ予選（3試合）があってから決勝トーナメントへ勝ち進む（4試合）ようになっている。

加えて言えば、日本を選んでプレイをすると、なんと相手予選チームはクロアチア、アルゼンチン、ジャマイカの3チーム。そう！実際に行われるフランスワールドカップとまったく同じ予選リーグなのだ！



アルゼンチン対日本のヘディング競合。実際に見られるかも…。

チームセレクトの設定のほうも98年のワールドカップに準じていて、実際に参加する主要32ヵ国を選択することができる。

サッカーファンにはたまらない設定になっているというワケ。

ゲームの内容だが、これも実に戦略性の高いものとなっていて、各国によるスタイル、または基本的なオフェンス・ディフェンスによるフォーメーションチェンジも可能。



フィールドマップで戦略を切り替え可能。チームで異なるぞ！

例えを挙げるとオフサイドトラップやゾーンプレス、FW以外全員守備に回させるカウンターアタックなどがあったりする。

これらの操作はゲームプレイ中、随時入力が可能となっている。

つまり、レバー1つに3つのボタンから構成されているサッカーチャンピオンシップでは、その3つのボタンを試合中の組み合わせによって戦略チェンジができるわけだ。

それでは基本的な操作系、ボタンを組み合わせた戦略チェンジなどを紹介していこう。



CPU戦での予選リーグ。フランスと同じなのが分かるかな？

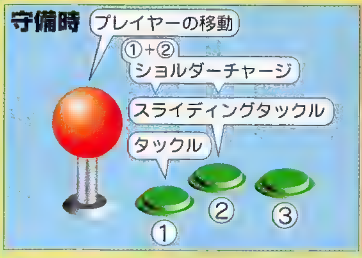
奥深さが感じられる操作系

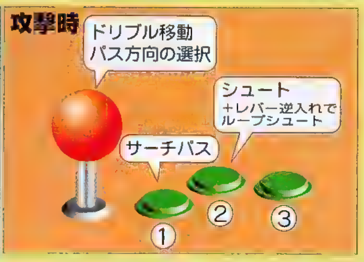
詳しいボタン操作はイラストのほうを参照してもらいたいが、3つある内、ゲームを楽しむ分には1と2の2つだけでも十分遊ぶことはできる。

レバーは基本的にボールを持っている選手、またはカーソルのあっている（守備時）選手を操作。また、パス方向の選択で使用する。

ボタン1はサーチパス（ショートパス）で使用。ボタン2はシュートだ。

戦略チェンジやテクニック（個人技・パスワーク）で使うボタンが3。このボタン3はレバーとの組み合わせやボタンとの組み合わせで、様々な行動をすることが可能。違う言い方をすれば、ゲームの自由度をより高めることができるボタンとなっているのだ。

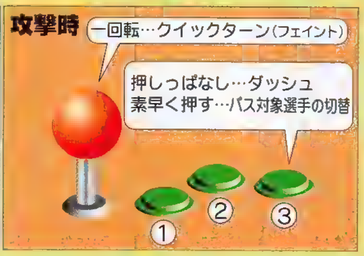




中級技

まず、ボタン3だけを使用したものだが、ボタンを押しっぱなしにすることによってダッシュ（カーソル選手の攻撃時・守備時）が1つ。またボタンを一瞬押すことによって、パス相手を変更、守備選手の切り替えもすることができる。



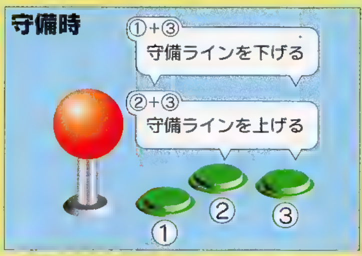


上級技

攻撃時、3と1を組み合わせることでスルーパス（2度押しでワンツー）をすることができる。これはかなりのテクニックで、フィールド内の選手位置を把握できないとうまくできない。

3と2の組み合わせはロングパスやセンタリングを実行。ボタンを押す長さでパスの距離が変わったり、ボールの速さ、高さ（センタリング時）などを調節することができる。

ボールを持っていない守備時の操作は、3と1で守備ラインを下げることができ、3と2で守備ラインを上げることができる。これがいわゆるオフサイドトラップだ。





とまあ、簡単なレバーとボタンの操作はこんな感じ。今説明した以外にも幾つかの操作は存在する。これらをすべて把握することができ、実際に行動できれば、かなり奥深く面白いスポーツゲームになることだろう。



T-14423G
SEGA SATURN
SLPS-01463
PlayStation
いざ、剣と魔法の世界へ。
2人同時プレイ・途中参加可能！
アーケード版では登場しない敵・ボスキャラクターや、オリジナルダンジョンの入った「オリジナルモード」付き！
初心者でも安心の「モンキーモード」付き！
※画面写真は全て開発中のものです。
■セガサターン専用ソフト
アクションシューティング（1～2人用）
アクションシューティング
SOL DIVIDE
ソルディバイド
SEGA SATURN / PlayStation
'98年7月2日(木)同時発売予定
価格5,800円(税抜)
©1997,1998 PSIKYO.SALES BY ATLUS.
彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
ATLUS×ファミ通 攻略本案内
『REBUS公式ガイドブック』
CB'S PROJECT著/JK・VOICE著
好評発売中！
A5判 本体1,200円
『ダークメサイアのすべて』
7月17日(金)発売予定
A5判 価格未定
●表示定価は本体価格となっております。 ●本製品はお近くの書店でお買い求めください。
アトラスレーベル ゲームミュージックCDリリース予定
「デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス<完全収録盤>」
好評発売中！
(2枚組)税込価格3,873円
「デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ」
好評発売中！
税込価格2,854円
「レブス<オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ>」
好評発売中！
(2枚組)税込価格3,873円
流星野郎のGAME MAX！
■TBSラジオ 954KHz
毎週日曜・深夜／25:30～26:00
■ラジオ関西 558KHz
毎週金曜・夜／22:30～23:00
ON AIR!
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日 15:00～18:00祝祭日除く)
インターネットアドレス http://www.atlus.co.jp/
■スタッフ募集中！【職種】1.ゲームデザイナー【企画】 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。
管理部総務課 TEL:03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8

夢はでっかく一城の主!

LAND MAKER

最近パズルが元気なタイトーが、またやってくれました。これはイケてる！

担当：はまー

DATA

- ●発売予定日／7月中
- ●ジャンル／パズル
- ●操作／8-1
- ●メーカー／タイトー
- ●開発状況／100%

MAKER COMMENT

元祖パズルボブル開発陣が開発しました。パズルゲームの新機軸を「創造」しつつ、「封神演義」的な世界観を持たせたこの夏期待のパズルゲームです。よろしく。合い言葉は「らぁんどめぇかーらぁんどめぇかー」（渋谷系で）！

国力は建物に表れる!?

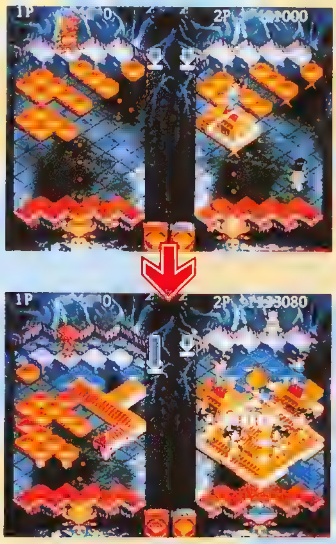
「ランドメーカー」とは、国土の陽気を引き出し活用することのできる、特別な能力を持つ仙人のこと。プレイヤーは彼らと一緒に陽気の力で建物を建立し、それを破壊したエネルギーで敵国を攻撃していくことになる。

操作は2方向レバー＋1ボタンと、いたってシンプル。フィールド2分割の対戦勝ち抜き方式という、「プチカラット」などでお馴染みのルールだ。

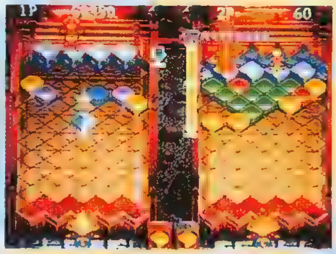
家を建てるには複雑な手続きが必要!?

プレイヤーは打ち出し台からピースを発射し、これをフィールド上のピースにぶつけることで建造物（プライズと呼ぶ）を作成、増築（?）していくことができる。これで育てたプライズの角（プレイヤー視点で下の出っ張りの点滅している部分）にピースをぶつけると、そこからつながるすべてのプライズが消え、その規模の分だけ相手を攻撃する（相手フィールドにピーズを降らせたり、フィールドの上端を下げたりできる）ようになっている。言葉で説明するのは少し難しいので、下の連続写真でその手順を確認してほしい。

また、このピースやプライズには3種類の色があり、打ち出したピースの面が接すると、そのまわりのピースやプライズも同じ色になる。ただ隙間なく埋めていくだけでは、まだら模様になってしまってプライズが成長しないので、いかにうまく同じ色を集めていけるかがポイントになってくるぞ。



最初は小さいプライズも、がんばればこんなに大きく育ちます。



アイテムには、段を上げたり1色をすべて消すなどの効果あり。

「ランドメーカー」世界背景

五凶。大地の陰気が凝縮して生まれた存在。その五凶に触発された五邪仙（陰気に取り込まれた邪悪な仙人の意）によって世界は魑魅魍魎に汚染され、多くの国々が滅んでいきました。陽気、五祖の力を受け継ぐ仙人が五邪仙と戦い、何とか封印したものの、多くの土地が海底に沈んでしまいます。

この時、残されたたった1つの大陸には、太古の中国のような文化を持つ国があり、そこへ沈んでしまった様々な文化様式の異国者が逃げ延びて、新たな国をつくりました。こうして、中国文化の影響を色濃く受けた異文化が誕生し、共存をはじめます。

これが、やがてくる争乱のはじまりです……。



パズル的には、「パッ」と見でうまくなれるほど単純なゲームじゃなさそう。でも、封神演義を題材としたキャラクターたちは誰もが魅力的で、世界観を損なうことなく描かれている秀逸なグラフィックとともに、プレイヤーを飽きさせることなくゲームに引き込んでくれる。

ちなみに、開発は元祖「パズルボブル」を作った人とのこと。その奥の深さに期待しつつ、発売まで首を長くして待っていよう！





究極ホラーガンシュー、再び発動

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE

何と、あのビーストバスターズの続編が、ついに登場。

担当：きらり屋

©SNK 1998

DATA

発売日／夏予定
ジャンル／ガンシューティング
メーカー／SNK
開発状況／?%

MAKER COMMENT

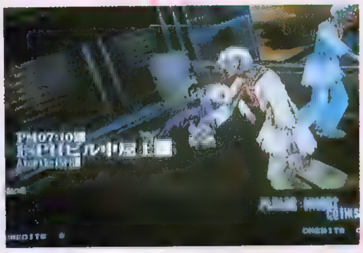
知る人ぞ知る「ビーストバスターズ」が、ハイパーネオジオとして蘇った!! ポリゴンで生まれ変わったゾンビたちがわらわらと…、そして宇宙からレーザー光線が…!! 勇気を出して、レッツトライ

元祖死霊狙撃ゲーム復活！

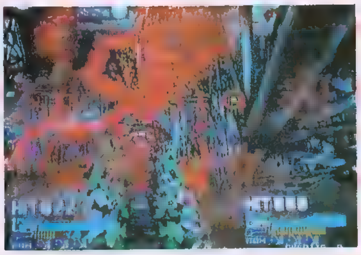
元祖ゾンビガンシューとも言える、ビーストバスターズを覚えているだろうか。あれから9年もの歳月を経て、この夏SNKが、再び続編を世に送り出す。あの戦慄の悪夢が今、再び蘇る…。

舞台となるのは、「国際特殊病理研究病院（ISPH）」。2009年、東京湾に浮かぶ海上都市「新東京ポートタウン」。その一角にそびえるISPHにおいて、人々が次々にモンスターへと変貌してしまう病気が発生した。またたく間に院内に蔓延した、謎の病。建物は、生けるもの無い「死の病院」へと変貌してしまった。事件解決と原因究明の使命を帯びた特殊海兵部隊員は、最も破壊力の高い目標殲滅戦装備、BB（ダブルビー）を手に立ち上がる…。

というのが今回のストーリー。視界の中に蠢くものは、すべてが敵だ！



謎に包まれた、ISPHに潜入。果たして生還できるのか…？



2P同時プレイも、もちろん可能。協力し合って、突き進め！

メインウェポンとボムの2つの武器を使い分けて、閉鎖された施設の中にいるモンスターを倒そう。アイテムを活用しながらすべてのステージをクリアして、施設から脱出することが最終目的となる。

メインウェポンは、トリガーを引きっぱなしで連射ができるフルオートマシンガン。弾数がなくなると、コントローラー前部のポンプを引くことで、再充填（リロード）できる。そして、アイテムを入手することで、連続で撃てる数を増やすことができる。画面内には銃口の当たる場所を示す、光点（サイト）が表示されるので、感覚に頼らずに目標を狙うことができる。

ボムは、高い威力で広範囲の敵を一度に倒すことができる。ボムのボタンは、銃口付近の左側に設置されている。ボムもアイテムでパワーアップするが、使用回数には限りがある。

ゲーム中に時々出現するアイテムには、武器のパワーアップや補給に関するものの他に、体力回復効果のあるものや、得点アイテムなどがある。敵や、背景にあるものを破壊すると出現するので、どんどん破壊していこう。

一発必中の稼ぎも熱いぞ！

頭を一発で撃ち抜くと、スペシャルボーナスが加算される。まだ不明だが、他にも特殊なボーナスが入る撃ち方が隠されているようなので、乞うご期待!!

※画面写真及びシステムは開発中のものであり、変更される場合があります。



1日1チームでも2ヵ月以上楽しめる!?

NEOGEO CUP '98 THE ROAD TO THE VICTORY

今盛り上がっているワールドカップをモチーフとしたサッカーゲームがネオジオに登場。

担当：CHU

©SNK 1998

DATA

発売日／発売中
ジャンル／スポーツ
メーカー／SNK
開発状況／100%

MAKER COMMENT

いよいよ開幕したフランスW杯。岡田ジャパンの運命は？この大会の出場国をすべて網羅した「ネオジオカップ'98」。せっかくですから初出場を決めた日本を使って、優勝を目指して楽しんで下さい。

3つのボタンで多彩なプレイ

このゲームの操作は1レバー に3つボタンのシンプルなもの。といっても、攻撃時や防御時、空中戦やシュートエリア内と、同じボタンでもいろいろなアクションを起こすことができ、さらにこのゲームの場合は、選手によっても起こすアクションが変わる場合もある。

といっても、ボタンの意味合いが変わるわけではないので難しく考える必要はなく、簡単な操作で多彩なプレイが楽しめるってわけだ。

基本的には、レバーは選手の移動やボールコントロール、Aボタンは攻撃時に低いパスやシュート、防御時にスライディングなどの、メインとなりそうなボタン。Bボタンは攻撃時に高いパス、防御時にタックルやラフプレイなどのちょっと強気なボタン。Cボタンは攻撃時に短いパス、防御時に選手交代、といった細かい作業のボタン、という感じで覚えておこう。



CHANCEがでたらAボタンを押し…、

ロングなシュートがカッコよさげ

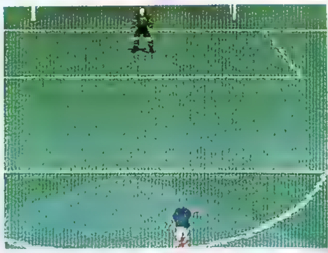
基本的にこのゲームは横視点なのだが、ロングシュート・直接フリーキック・PK戦では3D視点（画面奥にゴールが見える視点）に切り換わり、ゴールキーパーとの熱い読みあいが楽しめるようになっているぞ。

ロングシュートは、攻撃時にある一定の条件を満たすと選手の上に「CHANCE」の表示がでるので、その時にAボタンを押すことで画面が切り換わる。このとき攻撃側はレバーでシュート方向を指定し、再度Aボタンでシュート、またはBボタンでスローシュートを放つことができる。防御側はレバーで守備方向の指定をして、Aボタンでキャッチとなるぞ。

また、ゴールから遠い場合に「CHANCE」表示が七色に光ることがある。これは「スーパーロングシュート」のチャンス、操作は普通のロングシュートと同じでOK。距離が遠い分ボールコントロールは難しくなるが、その分決めたときの爽快感が格別だ。



狙いをすまして再度Aでシュートだー



この距離から決まるのか？唸れ▲○■×しゅーとぉ〜っー

ポスター&トレーディングカード!!

★ゲームセンターで発売中!こんな景品を待っていた!!

NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション Part1

〈構成〉
- 全10種類
- クリアポスター1種
- ノーマルポスター9種

〈備考〉
- ポスター型業務用景品
- B2サイズ

作家陣

NO.1 「ナコルル」都築和彦(クリアポスター)
NO.2 「ブルーマリー」西月 力
NO.3 「不知火　舞」いのうえたくや
NO.4 「ナコルル」七瀬　葵
NO.5 「チャムチャム&シャルロット」桜瀬琥姫
NO.6 「ユリ・サカザキ」あきよしよしあき
NO.7 「チャムチャム」夏元雅人
NO.8 「麻宮アテナ」夏さいとうつかさ
NO.9 「女性キャラ集合イラスト」横田　守
NO.10 「キング」しろー大野







NEO-GEOギャルズ ポスターセレクション

業務用ポスター景品







NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション Part2

〈構成〉
- 全10種類
- クリアポスター1種
- ノーマルポスター9種

〈備考〉
- ポスター型業務用景品
- B2サイズ

作家陣

NO.1 「色」横田　守(クリアポスター)
NO.2 「ナコルル」あきよしよしあき
NO.3 「キング」花屋敷ぼたん
NO.4 「ナコルル」梁生ほずみ
NO.5 「ナコルル&シャルロット」織倉まこと
NO.6 「不知火　舞」大張正己
NO.7 「シャルロット」島本和彦
NO.8 「ユリサカザキ」下北沢鈴成
NO.9 「ブルーマリー」たかしあきら
NO.10 「キング&藤堂香澄」矢野たくみ

★Part2は6月下旬発売予定!!

※ポスターのデザインは変更になる場合があります。

GAMEST MOOK

決定版

ゲーメストムックVol.140

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2 ™



完全クリアへの旅路

大ヒットの前作から半年、『電GO』が新幹線で帰ってきた。前作同様、完全クリアを約束する濃厚な攻略を君に！　もちろん隠し要素もすべて明らかになる！　このブームに今度こそ乗り遅れるな！　さあ、君も電車で電車で…！

6月26日発売予定　本体予価1280円＋税

ゲーメストムック

鉄拳 デジタルイメージコレクション



美しさでは定評のあるナムコのコンピューターグラフィックスを厳選してJPEG形式で収録。壁紙として使用することもできます。世界初、鉄拳CG集、君のパソコンにも是非！

7月発売予定！

GAME VOICE 2 ゲームヴォイス

インタビューと撮り下しグラビアで、君に伝えます。資料としても充実。

ゲーメストムックVol.136



ゲームとキャラクターと声優のふか～い関係。

好評発売中　本体価格1380円＋税

ゲーメストムック

桜瀬琥姫イラストレーションズ（仮）

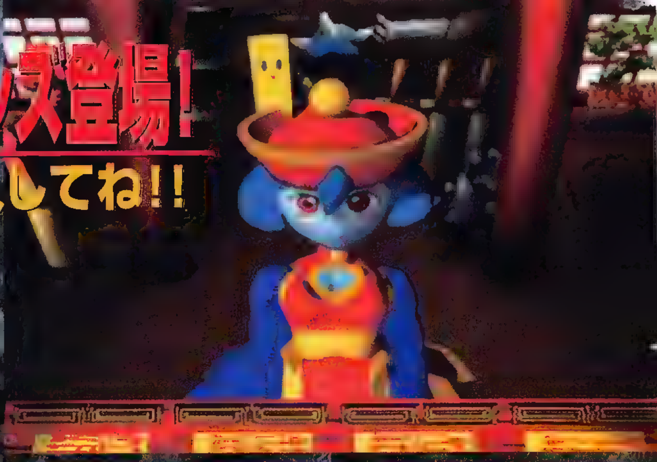
「GRANDEEK」（ワニブックス刊）で人気沸騰中の桜瀬琥姫先生。ゲーパロ４コマグランプリ（新声社刊）時代からの知られざる軌跡がここに！

8月中旬発売予定　価格未定　※お詫び：諸事情により発売が8月中旬に延期となりました。もうしばらくお待ち下さい。

株式会社　新声社：〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321

君たち、ヴァンパイアファン必携のグッズ登場!

ヴァンパイ屋に乱入してね!!



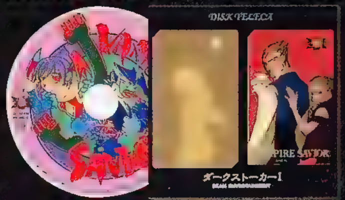
テレカとビデオCD-ROMがセットになった!!　for Windows 95 対応

ヴァンパイアセイヴァー ディスクテレカ

テレカの絵柄は、カプコン開発スタッフのオリジナルイラスト全10種類。テレカは、エッチングとノーマルタイプの2枚組。ビデオCD-ROMは、ヴァンパイアシリーズ全18キャラの秘蔵ムービーが満載! レーベルも、描き下ろしピクチャーレーベル。

●各巻のセット内容

第1巻:「ダークストーカーI」　BAND−7008



各キャラクターのゲームスタートから、勝ちデモまで徹底完全収録。ダブルKO、勝利ポーズ、基本技から投失敗までタップリ見れる豪華版。

第2巻:「ダークストーカーII」　BAND−7009



各キャラクターの必殺技のオンパレード!18キャラごとに繰り出されるEX必殺技、ダークフォースまで徹底完全収録!特徴的なES技も合わせて紹介。

第3巻:「苦痛の部屋」　BAND−7010



斬る、破裂する、自決する!　キャラクターたちの叫び声が響き渡る拷問の技を徹底完全収録。

第4巻:「It's show time!」　BAND−7011



リリスのグルーミーパペットショウを始めとして、コミカルに、シリアスに、踊り狂うキャラクターたちを徹底完全収録。

第5巻:「変身(メタモルフォーゼ)」BAND−7012



人化、獣化など、各キャラクターの多彩な変身を徹底完全収録。人気キャラのモリガンが少女に! 黒犬に!

各¥5,800(税抜)

初回特典

オリジナルトレーディングカード

トレカ全10種類の内、2枚組を各巻に同梱。5巻購入すると、ヴァンパイアセイバーオリジナルトレカが完全収集できる! イラストはカプコン開発スタッフによるオリジナルイラスト。デザインは、ディスクテレカ特製オリジナルデザイン。

ヴァンパイアセイヴァーのオリジナルツール満載のシステム手帳!

ヴァンパイアセイヴァー ダークヒーローファイル

¥5,800(税抜)
BAND−607

全ページ絵柄違いで、ダークサイド仕様ブラックリフィルが特徴!!
システム手帳タイプのクリアファイル、ミニ6穴ワイド版。



ダークサイド仕様ブラックリフィル! 特製パステルペンで闇に記録せよ!



内容
- オリジナルイラストポストカード
- カレンダー ×2(1998年、1999年)
- マンスリースケジュール ×24p
- ウィークリースケジュール ×61p
- メモランダム ×16p
- プリクラ対応アドレス ×8p
- 収納用クリアシート ×2
- 仕切り板 ×1
- ルーラー ×1
- カードホルダー ×2
- 特製パステルボールペン

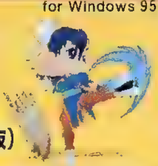
表紙は、「ヴァンパイアセイヴァー」オープニングの、あのマークが不気味に浮かび上がるエンボス仕上げ。

デザイン・仕様に関しましては予告なく変更する場合がございますので、ご了承ください。

"カプコンCD-ROMシリーズ好評発売中"

君のデスクトップでレイレイが!春麗が動き回る!

for Windows 95
オールカプコン ワールド デスクトップ アクセサリー集
¥3,680(税抜)
GBRW-0008

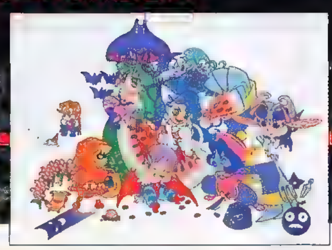


for Windows/Macintosh
ヴァンパイアセイヴァー キャラクター マニュアル
¥4,800(税抜)
GBRH-0015



7月28日発売

美夢来楽部でご予約の方に限り、ヴァンパイアオリジナル特製ポスタープレゼント



楽しく夢のある映像と素敵なグッズをお贈りします
美夢来楽部(びーむクラブ)

〒111-0051東京都台東区蔵前2-6-4 (株)ビームエンタテインメント"美夢来楽部"
美夢来楽部受注センター
☎03(5670)2521(代) FAX24時間受付 03(3694)0751
(お問い合わせ・ご注文受付時間:平日のみ10:00AM〜6:00PM)
※当社はBANDAIグループの一社です。お気軽にご注文下さい。

●最新情報満載のホームページもご利用ください。 http://www.otakuwave.co.jp/

発売元　株式会社 ビーム エンタテインメント BEAM ENTERTAINMENT CO;LTD. Tel.03-5820-8771

美夢来楽部ご注文方法

1.お電話またはFAXにてご注文下さい。　2.ご注文承りの際に"受付NO(ナンバー)"をお知らせいたします。
3.受付NO.取得後、下記のいずれかの方法にて1週間以内に商品代金と送料をご送金下さい。計算方法は下表のフォーマットを参考にして下さい。
●お振り込みの際、お名前と一緒に必ず受け付けNOも記入して下さい。　●受付NO の記入モレあるいは1週間以内にご送金が無い場合はキャンセル扱いとさせて頂きますのであらかじめご了承下さい。

ご送金方法	
郵便振替	●お近くの郵便局から商品代金(消費税も加算)と送料をご送金下さい。局にある青い郵便振替用紙(=送金用紙)に受付NO.と上記のお申込内容を通信欄に明記し、現金とともに局の窓口へお出し下さい。なお、送金手数料(数十円)はお客様負担でお願いします。■郵便振替口座NO 00110-3-97379　■口座名:ビームエンタテインメント
銀行振込	●さくら銀行・浅草支店(普)6735426 ビームエンタテインメントまで商品代金(消費税も加算)と送料(税込500円)をご送金下さい。振込手数料はお客様負担でお願いします。
送料/お届け	●ご注文点数に関係なく、ご注文1回につき、500円(税込)頂戴いたします。●品切れ、発送遅延の場合は当社よりご連絡をさしあげます。商品は宅配便等を使い、完全梱包でお届けします。(注)返品は、不良品以外はご遠慮下さい。

カタログ請求方法　返信用封筒(おところ・お名前も必ず記入して下さい)に90円切手を貼って左記ビームエンタテインメント 美夢来楽部までお送り下さい。

商品番号	商品名	数量	①合計金額
②消費税(①×0.05)		③配送料 500円(税込)	
ご送金 合計金額(①+②+③)			

氏名	受付No	年齢	性別	TEL FAX	雑誌名
郵便番号		住所			
お支払い方法		1.郵便振替	2.銀行振込		

広告有効期限 平成10年7月10日


The Future Is Now
SNK
告



『サムライスピリッツ』最新作、乞うご期待!
HYPER NEOGEO 64™
新製品
株式会社 エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
©SNK 1998
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


冴える技、
キめる夏。
W BEGINNING
CP-システムII
第29弾
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。

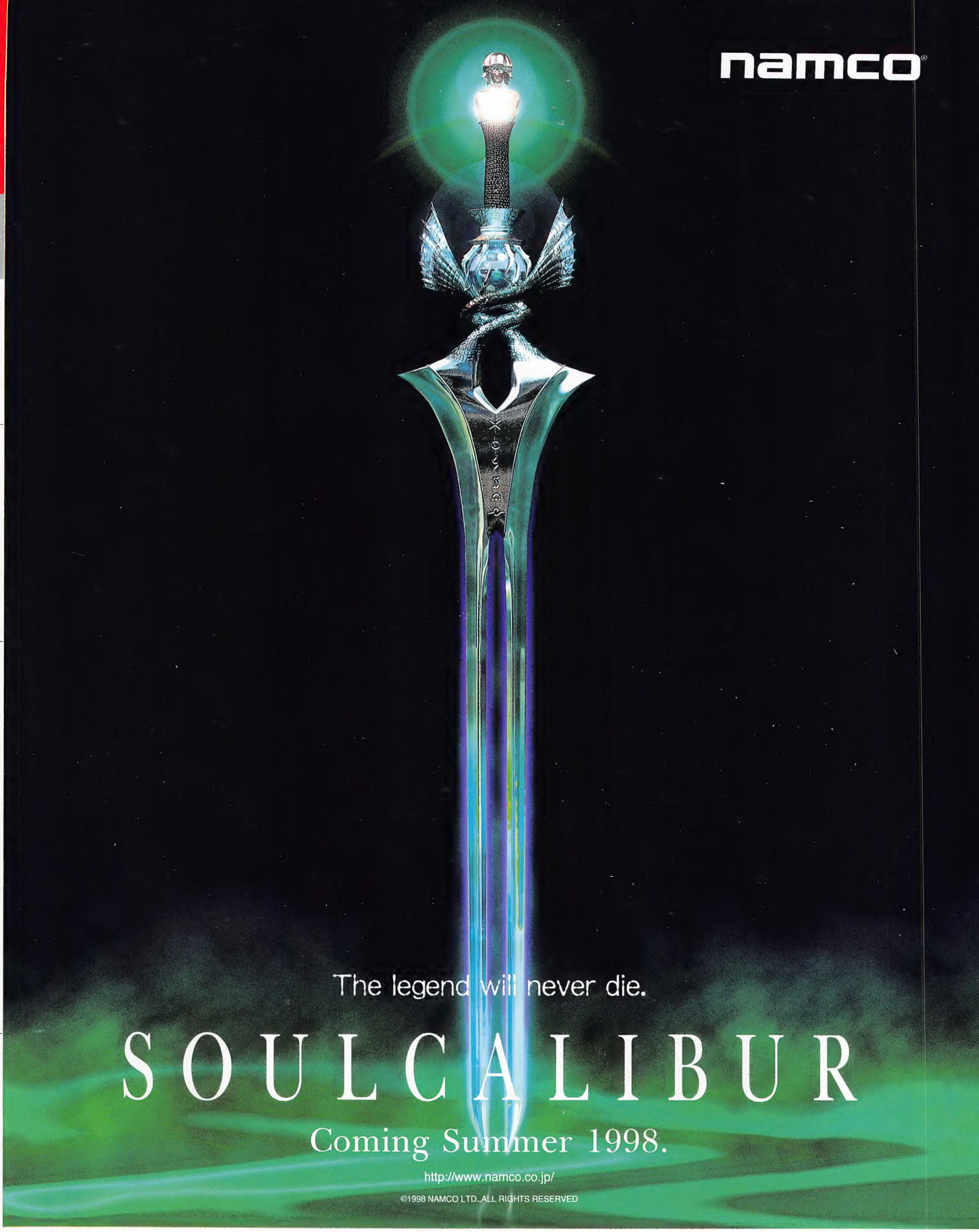

CAPCOM
RYU
CHUN-LI
KEN
GOUKI
CAMMY
SODOM
NASH
KARIN
R.MIKA
ADON
CODY
GUY
DHALSIM
ROSE
SAGAT
BIRDIE
E.HONDA
VEGA
SAKURA
BALROG
DAN
ROLENTO
BLANKA
GEN
ZANGIEF
STREET FIGHTER ZERO 3
ストリートファイター ZERO 3
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
"ISM"...ANE

ゲーメスト July 7.15 1998 No.227

平成10年7月15日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第13巻第18号通巻227号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321

特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-7/15 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443070569